TOP MEGA-DRIVE

全國第一的M.D.專業年鑑

特輯4

售價 220元

- 週邊新生代・熱情搭載 MEGA CD・TERA DRIVE・GAME GEAR情報站
- 歡樂大拜拜・超過癮派 SEGA M.D.'91上半年35款軟體完全收錄
- 難關支援團・演出精采 M.D.軟體秘技篇強力大出擊
- 狂歡塑造群・動感告白 MEGA DRIVE軟體廠商涼夏大放送

「光明與黑暗」KISS「三國志・亂世群英」攻略收藏版 ■迷宮神殿VS烽火點將錄





暑假期間回饋消費者



音速小子

忍者武雷傳說

M.D.美國版卡帶正

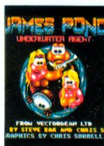




PGA
高爾夫
SPG/4M

明星杯籃球賽
/SPG/4M





爆笑海底城
/ACT/4M

立體方塊
/PUZ/2M



PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

GAME GEAR



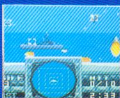
GAME GEAR帶著走，歡樂跟著走!!



幻想空間
/發售中/STG



超級忍
/發售中/ACT



空戰神兵
/發售中/ACT



女英雄傳說
/發售中/ACT



文貿公司總代理，消費有信心!!

大贈獎活動

獎品內容豐富，
詳細參加辦法，
請參閱124頁。


雷狐特攻隊


萬獸之王


空牙


格鬥三人組


四輪機車賽


瘋狂賽車


大魔獸


戰場之狼II


超級聯盟'91

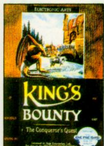

SD—夢幻戰士


宇宙戰艦


星際大爭霸II

式登場!!

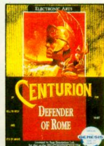

ELECTRONIC ARTS ®



魔杖戰役
/A·RPG/4M

聖戰士之旅
/A·RPG/4M





羅馬帝國
/SLG/5M

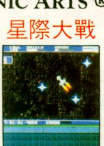
魔幻王國
/RPG/6MB



瘋狂飈車



星際大戰





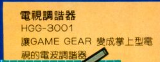
魔法飈風 發售中 ACT

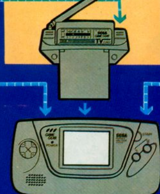


猫鼠大戰
/發售中/ACT


AV電纜
HGG-3006
TV調諧器上影像輸出端子的專用電線。


對戰用電纜
HGG-3002
連接2台GAME GEAR。


電視調諧器
HGG-3001
讓GAME GEAR 變成掌上型電視的電波調諧器




攜帶用充電電池
HGG-3005
充電式的GAME GEAR用攜帶用電池


汽車用電纜
HGG-3004
利用汽車內的點煙器當作電源使用的配件


AC變壓器
SA-150A
改變電壓(100伏特➡110伏特)的配件

全國第一本SEGA M.D.專業年鑑

SEGA 4 特輯

★★★★★★★ TOP MEGA-DRIVE ★★★★★★★

1991年7月25日







CONTENTS ★ CONTENTS ★ CONTENTS

編者手記

「質與量」相輔相成的軟體新型戰略正是MEGA DRIVE 在91上半年度所打出的一張閃亮王牌，不僅成功地化解因ＳＦＣ出現所帶來的危機，更將本身成就推向另一個高峯，SEGA M.D. 硬是要得！

而隨著強調一機双享受的TERA DRIVE 的推出及傳說中的極密兵器—MEGA CD開發明朗化，今後ＭＤ族群們要迎向的一片電玩歡樂空間又將會是何種模樣？

轉眼間，ＭＤ特輯已是第４度登場向玩家們請安了，除了保有原來的特色之外，本回帶您明瞭MEGA CD世界的硬體篇與「光明與黑暗」、「三國志・亂世群英」二大超強攻略，更是最值回票價的双重演出。當然，豐富的獎品亦等著您來拿，可千萬記得將問卷塡妥並貼上郵票後寄回唷！

雖然窗外依然是風聲呼呼，但全體工作人員仍期待在年底的ＭＤ特輯５中與您再度相逢～GOOD BYE！

編者於艾美颱風掠境午夜







負　責　人：陳希芳
發　行　人：陳日陞
總　編　輯：陳希芳
企劃主編：王榮輝
企　　劃：K.C.、章聖達、胡龍雲
文字編輯：麥玉英、許麗容、鄭美琴、林麗君
美術主編：陳松本
美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀、林文芝、劉文兆、劉映蘭、莊祖猛
發行課長：陳日曉
發行專員：陳文吉
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
社　　址：新店市自立街134巷９號４樓
電　　話：910-1582
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷６弄６號２樓
經銷專線：(02)9178022
承　　印：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：板橋市大觀路２段355號
帳　　戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號
香港總經銷：翡翠行
地　　址：九龍深水埗福華街148號 黃金大廈第３座２ＦＧ室
電　　話：7289086
新聞局登記臺誌第6842號
售價220元

與其它機器比較起來 聲音、回轉、擴大縮小機能技高一疇



從6月6日開幕的玩具展中，終於公開了「MEGA—CD」的規格表。其性能超出想像。

控制MD主機所有機能的CPU，大家都知道是MC68000，但是該MEGA—CD的處理速度（計時周波數）是搭載了12.5MHz的68000。和MD主機的7.6MHz相比，還是相當快的。如果像這樣的處理速度還能再快的話，則其角色的動作速度當然還會更快。也就是說，站在開發的觀點來看，速度加快，可以作出更平滑順暢的動畫演出效果。

要注意記憶體的關係，從CD—ROM所讀出的資料和程式一下子儲存起來，以充實暫存記憶RAM。讀取程式和動畫影像的資料、以及聲音資料是用6Mbit、PCM聲音用的記憶體是512Kbit、儲存CD—ROM的資料記憶體是128Kbit、電池記憶用是64Kbit。還有起動CD及接受CD訊號命令記錄的ROM是1Mbit。

聲音是PCM8頻道、Sampling周波數最大是32KHz，以上所搭載的都和遊樂場的電動版機器是相同的音源。

而且，設計有能高速執行的硬體，使畫面擴大、縮小和旋轉。同時也可以做複雜的2軸旋轉。

由以上拉拉雜雜這麼多性能所產生出來的遊戲，您想爲變成什麼樣子呢？

没有開關，利用FRONT LOADING 從MEGA-CD的右側接續

主體的配電盤前面因爲和MEGA—DRIVE的尺寸相同，從側面接續，不會有麻煩、複雜的感覺，可以說是十分簡潔的設計。

在黑色的機身上配置有CD的讀取部份、指示等，但没有開關之類的東西。以遊戲主機而來，只有front loading才有立體音響機器的高級感，而PC—E的CD-ROM²爲什麼没有採用這種front loading，實在是不可思議。

而且front loading的增幅也很強。可以使用8cm、12cm的CD。雖然大容量的12cmCD遊戲很好，但更期待8cm的CD，既便宜又好玩。

指示的地方附有「PLAY」顯示藍色的LED，以及「ACCESS」顯示紅色LED等2種，爲表示CD的讀取狀態和準備狀態。而且在這2個LED的下方會有LED的忽明忽暗顯示。例如，兩方的LED燈亮時，表示CD讀取中。PLAY的燈亮而ACCESS的忽明忽暗時，表示CD讀取的準備就序，此時PLAY會忽明忽暗，ACCESS消失時，表示準備模式（待機）、PLAY燈亮而ACESS消失時是表示取出的訊號。這些表示相當容易了解，即使是第一次接觸CD的人也會使用。

接續的時候是從MD本體的右側部分接續，MD本體底部和MEGA—CD的黏着相當結實，大可安心。

在玩具展中，由於無法看到機身的後部，不過可能是附有AV輸出入端子。而且，MEGA通訊機組也是可以依樣畫葫蘆的接續。當CD—ROM和通訊機組合體時，可以產生新型式的遊戲哦！

MEGA-CD的主要規格表

CPU		MC-68800（12.5MHz）	
記憶體	RAM	6Mbit	程式、圖形資料 聲音資料用
		512Kbit	PCM用波形記憶體
		128Kbit	CD-ROM用資料册
		64Kbit	電池記憶用
	ROM	1Mbit	CD遊戲　B1OS CD音樂 CD卡拉OK
聲　音		立體PCM8頻道 Sampling周波數MAX32KHz	
讀取時間		平均讀取約1秒	
座標變換		配備2軸旋轉、擴大、縮小用演算硬體	
CD-AUDIO		16Bit 8倍D/A轉換 可淡出淡入	

藉２軸旋轉機能而誕生新風格的遊戲!?

ＭＥＧＡ－ＣＤ預先具備擴大、縮小、旋轉處理的硬體機能。如此一來，遊戲的程式設計師只要下一個簡單的指令，就可以使用這項機能了。所以可以節省掉程式部份的記憶，也可以增加該部份捲軸畫面的資料，和指令數多的程式比較起來，速度會比較快。均是相當棒的設計！。

再者，所謂旋轉也不是只是光旋轉而已，而是一種叫２軸旋轉的複雜旋轉。因爲旋轉軸有２個的時候，可以執行更爲複雜的動作。不只動作遊戲、連ＲＰＧ、模擬等資料量多的遊戲，也可以利用這種機能，簡單地執行出來。相信ＭＥＧＡ－ＣＤ能夠帶動新的遊戲登場!!



←旋轉、擴大縮小機能凌駕ＳＦＣ之上。


←因具有２軸的旋轉機能，而有３Ｄ感覺。

音樂用CD的音質與電動版硬體的迫力！

能帶動遊戲臨場感的，再怎麼說也只有聲音了。ＭＥＧＡ－ＣＤ搭載有ＣＤ－ＲＯＭ性能的最大極限，引出Sampling機能和電腦語音眞實再現的ＰＣＭ音源機能。

第一，具備有８倍的over sampling digital filter而能使高音域的聲音大幅地向上提升。８倍over sampling 機能是配備在如音樂用ＣＤ主機這種高級機器上的性能。所以可以當作CD 音樂來用，十分理想。

第二，在音源方面，和電動版遊戲機一樣搭載有８頻道立體ＰＣＭ音源。

在家庭裡不像遊樂場那樣可以擺好多遊戲機，但是在家裡一樣充滿臨場感，放一部ＭＥＧＡ－ＣＤ，也可以欣賞到美妙且具震撼力的高水準聲音。因此，除了擺有一部ＭＥＧＡ－ＣＤ以外，實在沒有其它方法可以取代了。


←關於聲音，不輸給「RAD MOBILE」。

讀取約１秒、利用快速讀取倍增遊戲的趣味性

在ＭＥＧＡ－ＣＤ中，採用了新開發出來的特製ＤＲＩＶＥ，使ＣＤ的讀取時間平均約１秒的高速化狀態。如果資料配置得好的話，１秒以內就可以存取完畢。

當需要像卡通動畫等大量資料的情況下，可以很順暢地把資料從下一個移轉到下一個，使卡通動畫得以運作。即使不是這樣的時候，當資料量和軌數多時，看看PL-E的CD-ROM^2 ，在讀取資料時格外的慢。等待讀取資料的時間，就足以使玩性大減一半了。

資料存取速度如此地快，不得不教人好好深深思量更爲深入的問題。


←能裝ＰＣＣＯＲＥ的超級ＣＤ－ＲＯＭ


←ＰＣＥＤＵＯ在車中也可以玩遊戲。

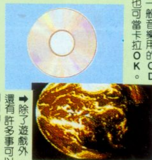
除卡拉OK外，各式各樣的利用範圍也很廣泛的CD-ROM世界

MEGA－CD 還內藏有卡拉ＯＫ機能。會出現畫面的卡拉ＯＫ哩！可以徹徹底底的來一場個人秀，說不定有一天能讓人刮目相看。

如果能夠充分地活用ＣＤ－ＲＯＭ的性能，就能利用它各式各樣的好處。

例如，只要放入一片ＣＤ就能有圖鑑、辭典、百科全書的功能。除此之外，雜誌、寫眞集等也可以利用ＣＤ－ＲＯＭ來看、欣賞。出版界至目前爲止所出版的書籍都只是光有文字而已，沒有人把它加入音樂，放入許多照片，並且加入聲音而成爲一本以ＣＤ－ＲＯＭ製成的電子出版物。

事實上，ＣＤ－ＲＯＭ的世界是無限的寶藏，無限的寬廣。


←一般音樂用的ＣＤ，也可當卡拉ＯＫ。

➡除了遊戲外，還有許多事可以利用的。



←附有 front loading 機能和ＡＣＣＥＳＳ，ＰＬＡＹ燈的ＭＥＧＡＩＣＤ的前面配電盤。



←ＭＤ的正面右側。

MEGA-CD會改變MEGA-DRIVE的遊戲!?

MEGA-CD的開發者SEGA的佐藤秀樹有話要說

對於MEGA　DRIVE瞭如指掌的SEGA佐藤秀樹先生。不只是M. D，MEGA MODEM G. G.還有帶動最近發售的TERA　DRIVE之開發，對玩家來說，他是一位重要人物。這次我們以MEGA－CD 爲本次主要話題，證實一下目前未確知的情報。我們就快來聽聽佐藤先生怎麼說。

大的記憶容量是主要焦點

——請談談有關這次發表的「MEGA－CD」。

佐藤　以遊戲的長遠眼光看來，如果以軟體來考量，那麼，我認爲非高機能不能勝任。而且PC－E的CD－ROM² 已經發售了，但以CD－ROM² 的問題點，改善點來考量，參考之後，我認爲仍需要再加强的。最近軟體方面從PC移植過來的很多，特別是由海外版移植的有增加的趨勢。因此需要大容量的暫存記憶RAM、迴轉、擴大縮小等高機能才能勝任。

——這一次從SEGA海外的各種軟體看來，主要以PC版移植較多，爲什麼呢？

佐藤：至目前爲止，只有動作、射擊能滿足玩家，以後我想會有所改變的。這是一個很有趣的變化現象，例如，就好像在模擬中加入RPG要素一樣。在這種情況下，把海外PC版的移植做爲中心，乃必然的組合趨勢。同時，第三軟體廠商也要加入。

——你對玩具展中所展出的日本電氣HE的新機器有何感想？

佐藤：這次日本電氣HE發表2Mbit的容量。相當於原先硬體的4倍，的確令人刮目相看。不過，日本電氣HE的產品什麼時候問市，那就不得而知了。不過，看樣子會循着這次公開的規格來進行才對。

——你認爲MEGA－CD最值得誇耀的是什麼？

佐藤：PC－E也是這樣的，不過問題在於讀取上。也就是說，SEGA不會讓你感覺出有讀取時間，因爲它搭載了大容量的暫存記憶RAM。這也是我覺得最能誇耀的一點哩！

——麻煩你詳細告訴我們，在玩具展中所公開的規格表的記憶容量內容。

佐藤：原本CD－ROM是使用540M BYTE的大記憶體，這可算是相當大的了。但是這麼大的記憶體往往在讀取時仍然不能令人十分滿意（就像要用一杯一杯的水，把大水池塡滿一樣）。因此，如利用特殊較大之盛水容器的話，效率一定提升。所以這次搭載了6M bit大容量的暫存記憶RAM。

——6M bit實際上要如何使用呢？

佐藤：6M bit的記憶容量事實上是最適合配置的。講得清楚一點是「存入的區域」和「輸出的區域」，各有各的地方。

——6M bit有其必然性嗎？

佐藤：幾乎是「存入的區域」嗎？在其中也會分配有「使用的區域」。

用高速68000爲記憶容量的最佳駕馭者

——MEGA－CD本體中好像是搭載了68000(12.5MHz)，這個CPU是做何使用？

佐藤：同爲搭載了高速CPU，因此具備了迷你型電腦的機能。在CPU的記憶容量中分別配置有「存入的區域」和「使用的區域」。由於是各別分門別類，所以在讀取方面不成問題。利用記憶容量配置最適當的地方，「存入的區域」「叫出的區域」、「迷你電腦占有區域」相互可以讀取。

——那麼一定要用6M bit囉！

佐藤：是的。而且RAM的512K bit爲確保當作PCM音源資料用，使聲音完全和電動版一樣。除此之外，資料用128K bit、電池記憶用64K bit。由於在CD-ROM不能寫入資料，所以可以確保本體的資料。同時，只要電源一接上，在2年內資料不會消失。

——MEGA－CD的色數會增加嗎？

佐藤：這一次不增加色數在MEGA　DRIVE的512色只用了64色。雖然比不上超級任天堂的色數，但如果在卡通動畫上使用多一點的話，那麼MEGA　DRIVE絕不輸超級任天堂。

CD-ROM的開發從壓縮到內容的重視

——SEGA在軟體方向打算採取怎樣的戰略呢？

佐藤：目前ROM的範圍被局限於8M bit之內，這是基於障礙的原因。但是，使用CD－ROM時，站在開發的立場而言，並不需要考慮把這部份削掉。如何把遊戲集中起來做好，是必然的道理。因此我們現在想去做目前所無法做到的遊戲。例如製作出比大戰略系列更巨大的地圖，而對於將來，則想把複合性媒體交由電腦來控制。即使是SEGA也會考量CD－ROM的未來性。關於TERA，基本上是不能接續的。TERA在IBM個人電腦上，想以個別方式來展開。

除了遊戲以外觸角深及多媒體開發

——除了遊戲以外，像電子出版的可能性如何？

佐藤：當然是要考慮的。目前用電子出版的最普及的是SONY的DDI (Data Disk Ⅰ)，而MEGA－CD也可以對應像DDI這樣的8公分CD而且可以和ROM卡槽相合，因此DDI用的OS供給不成問題。遊戲之外還有許許多多問題需要考量。當然如果有出版社想以MAGA-CD 獨自的規格製作時， SEGA是樂於協助。我們 以多媒體爲目標，只是目前MEGA－CD還是以遊戲爲主導。總而言之，SEGA要用MEGA－CD來發展具有SOME THING　NEW要素的新風格遊戲，以及使遊戲更

豐富的周邊機器開拓G.G.的世界

不論是小學生、上班族，甚至連爸爸都熱愛的G.G.
不管在任何場所都能帶來歡笑。
豐富的周邊機器，使G.G.的演出更加出色。



對戰用電纜
HGG-3002
連接2台GAME GEAR。



AV電纜
HGG-3006
TV調諧器上影像輸出端子的專用電線
※利用AV電纜連接TV調諧器的影像輸入端子至攝影機上，GAME GEAR 就變成監視器。



AC變壓器
SA-150A
改變電壓(100伏特➡110伏特)的配件



車上用電纜
HGG-3004
利用汽車內的點煙器當作電源使用的配件

電視調諧器
HGG-3001
讓GAME GEAR變成掌上型電視的電波調諧器。





充電式攜帶用電池
HGG-3005
充電式的GAME GEAR用攜帶用電池。

深入化的2個方向。

藉CD-ROM期待更好的遊戲

——價格如何呢？

佐藤：訂在5萬日幣前後。暫存記憶RAM如果是2M而又省掉旋轉，擴大機能的話，就會像我以前曾說過的4萬日幣發售，不過這個樣子是不能做出好的軟體來了。MEGA－CD從今後的3～4年間其性能都是十分通用的。

——發售日期會在什麼時候呢？不是曾發表要在今秋登場嗎？

佐藤：是預定今秋。硬體是沒有問題，主要還是要看軟體的配合。而且一開始就得推出好的軟體才是最重要的。"SOME THING NEW"的要素要見魅力才有用。

——最後請向我們MEGA DRIVE的玩家們說幾句話吧！

佐藤：MEGA－CD是SEGA邁入多媒體機器的重要里程碑。但是除了標榜多媒體之外，不僅可以玩遊戲，還有更廣闊的天地，我們希望在CD－ROM上能做出更好的遊戲。

G.G.情報局

Wide GEAR

在掌上型遊戲機中畫面最大的GAME GEAR。但是，與電視畫面相較之下畫面還是比較小，且很難看清。

在此爲大家介紹的是新登場的「Wide Gear」。只要將它裝置在G.G.上，畫面即能擴大2.5面。太陽電子發售，價格未定。



⬆顏色是與G.G.相配的黑色。嗯～相當不錯喔！

SEGA更進一步擴展出娛樂與電腦的世界

SEGA與IBM共同開發誕生的TERA DRIVE 是將IBM-PC融合到M.D.內的嶄新個人電腦。它可說是兼備了，在商業上可靠性十足的IBM專門技術及娛樂性很高的SEGA 双重頭腦。2種CPU並可同時動作，只要輕敲鍵盤就能享受到遊樂世界的另一種樂趣。
現在，世界各方注目的眼光都已集中在TERA DRIVE上。



※畫面是轉用至日本語Micro soft—window V3.0

從商業到娛樂世界的多彩多姿使用方法。甚至到多媒體的夢想入口。



一太郎dash※2



Lotus1-2-3※3



Micno soft-windouvs V3.0※4



TERA目錄



魔法寶石

PC DRIVE TERA主要規格

IBM-PC方面

項目		規格
CPU		80286 10MHz
RAM		標準IBM(MODEL 2) (依SIMM本體內可擴張至2.5MB)
V-RAM		256KB
影像機能	最大可能表示色數	(256色/262,144色中)
影像機能	畫面模式	640×480dot 16色/262,144色中 640×350dot 16色/262,144色中 320×200dot 256色/262,144色中
音源		BEEP一音
FDD裝置容量		1.44MB(2HD)/720KB(2DD)(3.5吋)
HDD裝置容量		30MB 內藏 (MODEL 3)
日本語處理		JIS內藏第1.2水準漢字ROM IBM DOS規格依J4.0/V可能利用
內藏介面		平行板(25PIN D補助) 連續板(9PIN D補助) 浮鼠 (6PIN迷你DIN) 鍵盤 (6PIN迷你DIN)
擴張用板、插槽		IBM AT-BUS插槽×1(小型) SIMM插座 ×2(2個-set)
輸出		模擬RGB(15PIN D補助)與MD通用

M.D.方面

項目			規格
CPU			68000 10MHz/7.6MHz Z80A 4MHz
RAM			80KB(68000用：64KB、Z80用：16KB)
V-RAM			128KB
影像機能	最大表示可能色數		64色/512色中
影像機能	動畫拚合機能	尺寸	最大32×32pixel
影像機能	動畫拚合機能	最大數	80個 /1畫面 20個(320pixel)/水平1線
影像機能	解析度		320×224 256×224 320×448 (交錯時) 256×448 (交錯時)
影像機能	捲軸機能		2面(其中一面有視窗機能) 2面獨立球面捲軸機能 橫向單位捲軸機能 縱16Dot單位捲軸機能
影像機能	銀幕機能		最大畫面分×2面(最大64cell×64cell×2面)影處理、透明處理
影像機能	特殊機能		影處理、透明處理
音源			FM 6聲立體 PCM 1聲 立體 PSG3聲雜訊1聲單音
擴張用板、插槽			卡匣插槽×1 控制端子×2 擴張控制端子(EXT)×1(MODEM用) 擴張插槽 ×1(CD-ROM用)
輸出			耳機端子(立體)×1(與PC側共用) A/V輸出端子(聲音立體)×1(與PC側共用)

以M D.而言

以個人電腦而言，可以發揮原有威力的是目前ＰＣ的使用方式。只要模式的開關切換到ＰＣ後起動，畫面立即表示出目錄。這就是ＴERA內藏的「Menu loader」軟體。這個目錄畫面中，磁碟片的format及copy等基本的作業即立刻能執行。ＰＣ用的英語軟體，也能由這畫面中實行。而與一般的電腦必須要鍵盤上輸入指令相較之下，可說是相當簡單的作業。所以市面上販賣的軟體起動，即使是個人電腦的新手也可以很輕鬆的執行。

另外，TERA也備有日本語等支援的IBM DOS J 4.0/V。只要使用這個ＤＯＳ，日本語的文書作成及表格計算等的日本語軟體也可以使用。



↑本體右側有Disc DRIVE 。下面有鍵盤及滑鼠。



↑只要ＰＣ模式電源一插上，這個目錄畫面立即出現。



↑由Disk中的一覽表表示中，一選擇軟體立即起動。

以TERA而言

TERA的存在可說是要充分有效的利用硬體的機能。這方面有２種方法可以考慮。第一，以ＰＣ模式的ＤＯＳ上來利用ＭＤ各機能的方法。這時候，可以將ＭＤ上包括揷圖機能及音效機能的特徵，附加在ＰＣ軟體的位置上。或是利用基本上以ＭＤ運轉部分中的ＰＣ高解像表示或Disk M.D.。但是這２部分不管怎麽說都只是PC及M.D.各自的發展形態。最最有效的TERA使用方法而言，除了以ＣＰＵ爲主，還有另一種理想是同時並列動作的處理方式。ＣＰＵ拿手的分擔處理軟體，將來應該也會成爲TERA的主流。

↓只要搖桿分配到鍵上，也可以操作遊戲。



以IBM互換機而言

在使用M.D.的遊戲揷槽方面，也完全沒有問題。而且因爲表示是以ＲＧＢ輸出，所以反而可以觀賞更美麗的畫面。但是有關選擇機器多少有點問題。第一，不可能裝置M.D.的變壓器，且有關M.D. MODEM也一樣，但相對的特殊搖桿延長ＲＡＭ增加，這方面ＭＤ並不對能應。

另外，由規格表可以看出ＣＰＵ計時比ＭＤ更高，V-RAM 增加這方面ＭＤ並不能對應。


↑在左側也有揷槽。



↑當然也可以完全對應M.D的軟體。

TERA DRIVE的秘密一 音效版

TERA DRIVE的M.D. DRIVE音源，目前在IBM ＰＣ上並不能對應。所以，如果只是操作IBM PC的軟體時，音樂等由音箱中傳出也只是單音罷了。

所以，爲能在操作海外軟體時，能有更佳的音效，就必須在IBM PC上裝置音效板介面。

大部分標準音效介面是搭載ＦＭ音源11音的「Adlib」，日本的販賣價均爲￥30000 左右。

TEAR DRIVE的秘密二 顯示

TERA DRIVE的RGB畫面，只要有能對應稱爲ＶＧＡ的影像模式，任何一種廠牌都可以。

但是，Ｘ 68000 用的畫面，並沒有顯示可以對應ＶＧＡ，不過TERA的影像卻可以。但這是需要特別的電線，而且也不是一般廠商推崇的，所以對硬體不熟悉的人也不會作。

TERA DRIVE的秘密三 日本語軟體

在IBM PS/55 用等發售的軟體中，只要有記載「DOS/V」的軟體，在TERA中毫無疑問即可運轉。另外，J-3100用、AX 用等的部分日本語軟體中，TERA的日本語ＤＯＳ也可以運轉。但是，要注意有部分的軟體只局限在文字部分能夠運轉。

TERA DRIVE的秘密四 硬體的擴張

基本上以IBM PC系列用發售的擴張機器，幾乎都可以裝備。

例如，購買MODEL 3的人在30M Bit的硬體磁碟片容量不足時，只要擴張揷槽內裝置上外部硬體磁碟片用介面，就可以增設要自己想要的容量。另外，與ＭＥGA-CD完全不一樣的IBM PC用CD-ROM DRIVE 也已經發售。



空戰尅星

AERO BLASTER

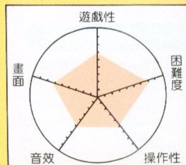
エアロブラスターズ

■原作公司：TOAPLAN
■發行公司：KANEKO
■標準價格：￥6000

參考資料：48、53、58期

由KANEKO發售的「空戰尅星」原本是移植於電動版的，所以其完成度簡直是和電動版一樣的。這也是廠商KANEKO加入後的第1款軟體。其中將一睹超高速捲軸的世界。

而這款遊戲正是運用其蓄積的技術製成電動版空戰尅星的新版。這裡的遊戲相當富於多變性，從街道擴展到洞窟，又從地上延伸到都市上空，甚至移到宇宙空間，而且戰鬥方式也相對地更形激烈。





操作方法



■方向鈕　我機可朝8個方向移動。
■開始鈕　控制遊戲開始或停止。
■A、C鈕　持續按住不放，可以貯備能量。當按鈕鬆開後，旋風機隨即飛出去。
■B鈕　展開標準射擊。





畫面介紹





Player1.操作由女兒荷莉駕駛的「旋風1號」機。
Player2.則負責兒子麥克控制的「旋風2號」機。
TWIN SET UP　可同時操作「旋風1號」和「2號」機。
OPTION　可設定接關數量或殘存機數的指令。



寶物介紹



破壞載有秘密的運輸機，機上各式的強力武器便會一一出現。平均每架秘寶運輸機上，都有5種寶物，請針對當時的情況判斷，從中選擇較為有用的寶物。

⊙提昇標準射擊的能力



這是一種可以提昇標準射擊能力的秘寶。若能連續獲得到這樣的寶物，射擊能力將可到達最高級的第9級。中途如不幸被擊中的話，又得再回到原先的第1級。

⊙側面攻擊作戰



在我機的上下方，各有1個附有OPTION的秘寶。由於OPTION也會展開射擊，使得攻擊面逐漸擴大。



⊙轟炸

這是出現在我機上下方，功能相當於盾牌的秘寶。敵機的飛彈不但不能傷其分毫，連一般程度的敵機接觸到它之後，都會自行毀滅。



⊙6 方向射擊

子彈的發射可以同時鎖定在6個方向。對於某些敵機出沒無常的地區，使用這一類秘寶是即安全又方便的。

⊙誘導飛彈 1



專門用來攻擊出現在我機前方的敵機的一種飛彈。貫穿性特佳，尤其是對付大批湧現的敵軍嘍囉們特別有效。



⊙誘導飛彈 2

和誘導飛彈1一樣，也是專來摧毀敵機的一種飛彈。不過，比起前者來，誘導飛彈2的威力稍弱，只是方向性較優良。



⊙後方射擊

這是從我機後方向外發射飛彈的一種特殊秘寶。當敵機由後方來攻時，可以出奇不意的立即應戰。

⊙尾追飛彈



安裝在我機機尾地方的砲台。這座砲台本身可以作360 度的旋轉射擊，相當的靈活。



⊙獎金

拿下這個，當場你就能夠立即得到大約500 點得分的報酬。



舞台介紹



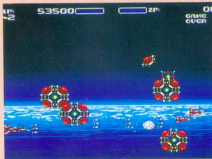
AREA.1 SEASIDE FRONT





AREA.3 SCRAMBLE





AREA.5 BORDERLINE





AREA.2 MACHANIZED CAVE





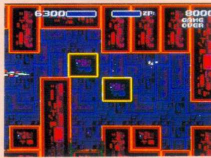
AREA.4 OUT OF GRAVITY

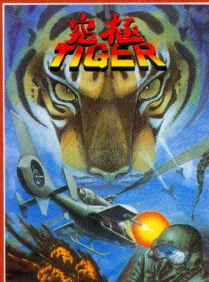




AREA.6 DEATH CIRCUS







究極虎

TIGER PILOT

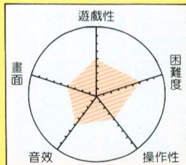
究極タイガー

■原作公司：TAITO
■發行公司：TRECO
■標準價格：¥7500

參考資料：48、53、58期

「究極虎」是款人盡皆知究極射擊遊戲。其最大的魅力，就是可在瞬間使你有喘不過氣的感覺，同時也將遊樂中心裡充滿興奮感的氣氛，原原本本地呈現在各位的眼前。

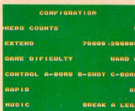
而且也能充份體會武器提昇威力的趣味性。使你可以輕而易舉地打倒敵人。像這款足以堪稱射擊遊戲的精典之作，充分滿足射擊迷的口味，這次登場於 M.D.版，其魅力一點都不遜於電動版喔！






畫面介紹

究極虎是一種強制縱型捲軸的遊戲。左右兩邊各自擁有微幅捲軸。關於遊戲畫面的說明，請參照下圖所示。





所謂的CONFIGRATION，是指爲了能夠更增加究極虎的娛樂性效果，特別在遊戲中設定難易度的一種遊戲方式。仔細閱讀下面各項解說，再配合自身的能力選擇設定難易的程度。

HERO COUNT

得自由選擇戰鬥虎（我機）的殘餘機數。一般均爲３機，因此，可以設定在２機～５機之間。

EXTEND

就是必須得點才能夠１ＵＰ。請從以下各級中選擇其一：不增加、只有10000 點，滿5000點後依次增加150000點，滿70000 點後依次增加20000 點。

GAME DIFICULTY

選擇遊戲的難易度。共分爲EASY（A、B、C、D）、HARD（A、B、C、D）等不同程度的８個階段，請自行設定。

CONTROL

根據自身的能力，請從４種不同方式中選擇出適合的Ａ、Ｂ、Ｃ鈕的操作方法。

RAPID

設定普通彈的連發功能。ON，表示可以連續射擊，OFF則只能夠每按１次射擊１發。

MUSIC

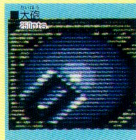
遊戲中的ＢＧＭ。聽看看，到底會播放出那些曲子呢？

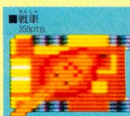



敵人介紹

過關的過程，步步驚魂，絕沒有僥倖或運氣，你必須運用智慧，有道是「知己知彼，百戰百勝」，要想成功，就看各位玩家們的努力了！加油吧！


■戰鬥直昇機
200pts.


■大砲
250pts.


■戦車
350pts.


■ホーバークラフトアプラーゲ
2000Pts.



寶物介紹



凡是能夠成功的打落敵機或摧毀敵人砲台的，都可以因此而獲得到各種神奇厲害的秘寶。使用這些特殊的武器，可以幫助你順利過關。

強化威力的秘寶

〈提昇射擊能力〉

出現畫面上的秘寶，當接觸到我機時，立即將之取下。每取得１回，我機的射擊能力便提昇１級，最高可達到10級的程度。



〈炸彈〉

每取得１回，炸彈數便增加１枚，全部共可以儲備７枚炸彈。由於數量有限，切記要使用得當，以發揮寶物最大的作用。



〈變形秘寶〉

這項寶物具有紅、藍、黃、綠４種顏色的變化。如果得到了它，就可以改變我機目前所使用的武器的種類。但是，當使用相同的秘寶時，不會改變。



特殊秘寶

〈P〉打敗地面上或冰上的敵人，秘寶就會立即的出現。拿下１個，點數增加3000點。不過，如果戰鬥失利我機損失１架時，全喪失，從０開始。



〈１ＵＰ〉

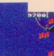
拿下它，遊戲機（我機）數量會增加１架，是一種非常特別的秘密武器。不過，得不到也不要勉強，免得造成我機的損失！

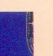


射擊的種類



あか
〈赤〉



這是執行標準射擊的寶物。一旦作戰實力增強時，就會慢慢朝左右兩方向擴散開來。



みどり
〈緑〉






可以貫穿敵機機的雷射砲。隨著我機力量的提昇，這項寶物的射程不僅會跟著拉長，攻擊性也會增強。



き
〈黄〉






射擊方向遍及上下左右四方的秘寶，至多可以延長上下４列、左右２列的射程距離。



あお
〈青〉






這是可以展開３Way➡５Way斜方向射擊的特殊秘寶。

■大型戰鬥坦克
Ｔ－Ａ1 5000pts.



■小艇
300pts.



■兩連砲戰車
發射器400Pts.



■超大型戰鬥坦克
グリンドギアＴ－Ｇ95
左右各 25000Pts.
中央部10000Pts.

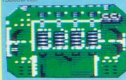


■大型運輸機
オタケビ
3000Pts.





■大型戰鬥坦克Ｔ－Ｃ３
10000pts.



■大型戰鬥坦克Ｔ－Ｄ５
15000pts.



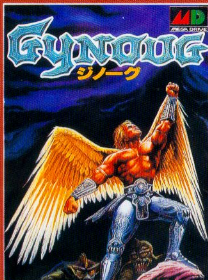
■攻擊水雷艇
1000pts.



■大型戰鬥坦克
Ｔ－Ｅ７ 20000pts.



究極虎



翼族戰士

GYNOUG

ジノーグ

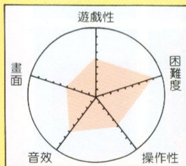
■原作公司：NCS
■發行公司：NCS
■標準價格：￥6500

參考資料：50、57期

時間是在中世紀與近世紀之間，人類正陶醉在科學的光彩中。各種發明增大了人們的力量，可是隨之而來的是，世界上也開始充滿許多野心家蠢蠢欲動。

另一方面，因人們的迷信，幻想而興起的魔族們，在科學力的伸張之下逐漸隱退。可是他們心有未甘，想要最後的反擊。

這時出現生活在山中的翼族年輕人，他爲防止邪惡力量的擴散，必須接受這最後的挑戰。



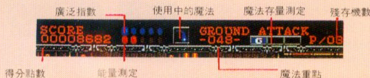
STG 4M 91.1.25

 操作方法 

■方向鈕 ……… 控制我機向8個方向移動的按鈕。
■開始鈕 ……… 遊戲開始、停止、暫停解除。
■A鈕 ……… MAGIC SELECT 使用魔法。
■B鈕 ……… NORMAL SHOT 發射標準射擊。
■C鈕 ……… MAGIC SHOT 使用攻擊性魔法。
按下A鈕選擇魔法的種類之後，再以C鈕來發射魔法。



 畫面介紹 



 寶物介紹 



各種秘寶將在破壞了秘寶角色「克利斯泰」之後，一一出現。大致上，可以分爲增速型秘寶、提昇標準射擊能力的秘寶、魔法型、1UP等秘寶。

⊙双翼螺旋漿



提昇我機飛行速度的秘寶。最高可到達8級。中途若遭擊中，將再度退回到第1級的速度來。

⊙威力歐普



有助於加強1發標準射擊的威力。爲能夠攀昇至最高階段(第5級)，必須有更多的歐普。

⊙廣泛型歐普



此秘寶，可以增加標準射擊的發射數，使得受攻擊的範圍面積更廣。(5級)

⊙1UP



增加殘存機數1架。

⊙寶石

專門用來改變射擊的發射方向的秘寶。共有不同的3種，您可以針對情況來使用。

⊙紅色寶石

飛彈發射出來的角度，正好爲一廣扇型。遊戲開始時，我機擁有的原始裝備，就是這一類型。

⊙黃色寶石

專門從戰機的前後方向進行發射。這一類秘寶，對於喜愛自後方偷襲敵人的怪獸而言，最具有嚇阻的威力。

⊙藍色寶石

火力集中在前方發射，並隨著作戰實力的增強，武器的攻擊面也愈來愈廣，是這種寶物的主要特徵。



魔法介紹



使用魔法時，必須要有魔法類的秘寶（神秘捲軸）。但是，只有神秘捲軸還是無法發揮效果的，必須將畫面上方的■MAGIC SELECT鈕按下，才能夠使用。



攻擊魔法

先按下■MAGIC SELECT鈕，之後再按■MAGIC SHOT鈕射擊。

支援魔法

按下■MAGIC SELECT鈕，瞬間，即會出現效果。

※無論是那一型的魔法，當被預先設定好的魔法重點回歸於0時，魔法的效果也同時消失。

魔法重點，可以利用畫面來確認。

⊙能量球



攻擊魔法

會向各方放射出超強能量的一種魔法。在重創敵機的同時，還可以吸取敵人的飛彈，所以，防禦效果是一級棒的。



⊙奧拉神盾



支援魔法

張開裹著全身的奧拉神盾，一套完美的防衛系統於是成立。防禦功能雖佳，可惜因爲疲勞，所能維持的時間也極短。



⊙瘋狂之火



支援魔法

這是一種可以使標準射擊彈的彈身膨脹起來的魔法。變化後的飛彈，由於接觸而增大，從而使得命中率也相對的提高。除非你被敵方擊中，否則效果會持續下去的。

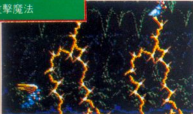


⊙電瓶



攻擊魔法

這是超還精靈、製造閃電的魔法。暴露在大片強力閃電擊落的地區，確實是一件極爲危險的死亡遊戲。



⊙地面攻擊



攻擊魔法

對生存在地面上的怪獸來說，能夠潛藏入地底下的飛彈是致命性的武器。此魔法以發射上述飛彈見長。



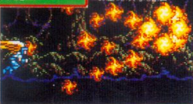


⊙智力還原



攻擊魔法

能夠感應到帶有不良企圖的事物，並瞄準目標物發射飛箭的神奇弓箭。凡是被它盯上的怪獸，都難逃被射中的命運。是一種最佳的攻擊魔法。



⊙神奇弓箭



支援魔法

這套支援魔法，可以幫忙召還善良的精靈，以雷擊協助共同退敵。而精靈本身也具防禦敵人的能力。



⊙電瓶

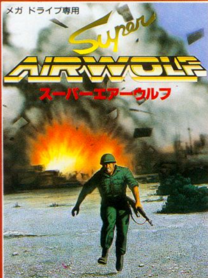


攻擊魔法

本身能夠放出閃電，貫穿敵人，並加以摧毀，是它的特色。



メガ ドライブ専用



超級飛狼

SUPER AIRWOLF

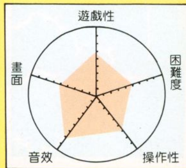
スーパーエアーウルフ

■原作公司：KYUGO TRADING
■發行公司：KYUGO TRADING
■標準價格：￥6800

參考資料：50期

麻藥特萊克安克魯地帶是個蘊育巨大麻藥組織的邪惡地帶。而南美哥倫比亞、摩納哥、中東伊朗就是世界3大組織的場所。在20世紀末葉，由於3個巨大麻藥組織的大逆其道，使得世界各國的人們陷入了麻藥裡，使得勞動意願減低，同時也面臨過去以來史無前例的危機。

而其麻藥組織的目的，藉此麻藥逐漸混亂、侵略世界，並進而霸佔世界。這時見著事態嚴重的霍克，遂勇敢地向敵人挑戰了。





操作方法



此款遊戲為單人玩遊戲。

■開始鈕 ●遊戲開始
●PAUSE

■方向鈕 ●我機的移動
●各種模式的選擇

■A鈕 ●射擊彈
●雷射 機關槍

■B鈕 ●轟炸 ●跳躍

■C鈕 ●渦輪發射器／CALL

■A、B、C鈕的操作可以自行變更。



遊戲開始的方法





螢幕上出現標題畫面時，請按開始鈕

標題畫面

接下來是STAR/OPTION 選擇畫面，利用之間操縱1 PLAY START，然後請按下開始鈕。

※關於OPTION的設定，請參照第9頁說明。

START/OPTION





這是大天使的指令出現的畫面，直接按下開始鈕，省略過去。

地域選擇模式

地區選擇方式。操作方向桿選出A、B、C中的1個，再按下A鈕。每一階段的報酬，金額都相同，或多或少，難易度也不一樣。

螢幕上的武器選擇畫面，即是選用的武裝設備一覽表。你可藉此機會選購一些適合在各關使用的裝備。

武器選擇畫面



操作方法



空中戰（直昇機射擊）逐一擊破出現的敵機吧！





飛狼低空侵入敵方基地，儘可能的摧毀敵軍基地和敵兵。

霍克降落在敵人的基地。安全、順利地通過了敵兵的包圍和基地的防衛網，進入基地內部救出被捕的人質。







※利用B鈕的跳躍，躲避敵軍砲火的攻擊。

※遭遇危險時，使用"CALL"（C鈕）呼叫飛狼援助。

※利用近距離無線電對講機來增加CALL的使用次數。

※潛入基地內部後，不能再使用CALL。

再度回到空中戰，突破敵軍的包圍網，逃離險境。

每跳過1道關數後，能得到1筆相當的報酬金，有了這筆金額，就可以購買更多更強力的武器或裝甲。請選擇下一道關數。



●螢幕上出現的是你目前擁有的金額數，以及是否要採購武器裝備的選擇畫面。YES代表希望購入，NO表示不希望，請使用方向桿和■A鈕來作選擇。



●首先決定是要飛狼的裝備，還是霍克的武器，然後再從３種武器中選購自己想要的東西。





●方向鈕是幫助你選擇武器，按下Ａ鈕代表採購交易完成。
※手中持有的金額若少於商品標示牌上的價格就無法購買。
※利用Ｂ鈕再回到前面的畫面。



寶物介紹

Ⓟ **提昇威力**
提高射擊的能力。

Ⓑ **轟炸１ＵＰ**
增加炸彈的使用次數１次。

Ⓣ **渦輪１ＵＰ**
增加渦輪發射器的使用次數１次。

? 表示不清楚哪些秘寶可以提昇作戰實力。

1 up 增加我機數量１架。


鈔票　增加手上的金額數。


硬幣　增加手上的金額數。


近距離無線電呼叫器CALL秘寶
增加１次呼叫飛狼的機會。


我機的殘存機數。

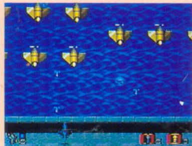

可使用炸彈和渦輪的次數。





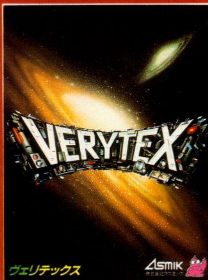








超級飛狼



決戰空間

VERYTEX

ヴェリテックス

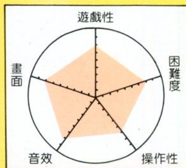
■原作公司：ASMIK
■發行公司：ASMIK
■標準價格：¥6800

參考資料：50、58期

這是一款由阿斯米克發售於M.D.版的射擊遊戲。

它主要是敍述人類在完成正統的宇宙進出之後的數世紀之時，很多的地球型行星已進入了殖民化，但還未與其他生物接觸，可是不久却傳來殖民行星席拉克薩的反亂，而展開調查的戰艦又失去了連絡。因此，究竟在殖民行星席克拉薩發生了什麼事呢？

在此之際，爲向殖民行星一探狀況的威力迪克斯遂勇敢地出擊了。





畫面介紹







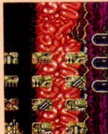
現在的速度是Ｉ低速、II一般速度、III高速。



操作方法



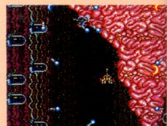






■開始鈕‥‥遊戲開始、遊戲中的暫停。
■方向鈕‥‥自機的移動。

■A　鈕‥‥射擊。在取得誘導飛彈用的寶物的同時，發射誘導飛彈。若按著不放手，可以進行連續性的射擊。
■B　鈕‥‥發射飛彈。
■C　鈕‥‥點燃機艙向後噴出的火力，可以調整飛機移動的速度，由慢到快分爲低速、一般速度、和高速三階段。遊戲開始時，多設定在一般速度。此外，敵人若是被捲入後焰中，必然會遭破壞。





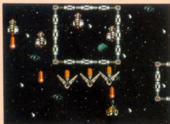




舞台介紹

舞台1 宇宙空間

航空母艦米奈巴號，正以高速度向殖民地席拉克薩行星而去。在浮遊在宇宙中的太空站殘骸對面，就是米奈巴號此行的目地的星雲團。調查行動才剛開始，但大批的敵軍卻已經守候在那兒了……。



舞台2 席拉克薩行星邊境

席拉克薩行星從殖民開始到現在，才不過短短的數年，星球上至今仍殘留有許多尚未開發的地區。尤其是在邊境地區，叛軍的勢力正不斷的坐大，甚至於威脅到了開發地區的安全……。



舞台3 席拉克薩行星開發地區

正如同所預測的一般，都市盡是一片殘破狀態。河川上游的堤防崩潰，使得下游開發地區全部難逃大水肆虐。從都市上空鳥瞰全景的景觀早已經不復存在。面對著控制都市的叛軍餘黨，絕不可手下留情，將他們全數摧毀吧！



舞台4 席拉克薩行星衛星軌道

都市的偵察告一段落，接著進行的是衛星軌道上資料分析。從這裡望去，席拉克薩行星呈現出湛藍色的美，然而，隱藏在美麗背後的卻是因爲行星內側大規模爆炸所引發的大星隕石群，和以這些隕石爲掩護進行攻擊的敵人軍隊……。



舞台5 席拉克薩行星內側

由於不規則的自動運動，在這片太陽光照射不到以致無法開發的行星表面上，卻有著微弱的人造光，突然間，從行星的內側冒出戰鬪艦阿佛羅迪號龐大的身軀，並對我軍發動突襲。



舞台6 席拉克薩行星內部

從來自阿佛羅迪上的通信，得知行星內部似乎存有未知的生物一事。前往調查的我方人員，在飄浮著怪異的有機體的行星內部，卻發現了比這更爲重要的情報─叛逆的元凶正是藏匿在生物的內部深處。



⊙寶物一覽表

寶物共有6種，每一種都有其特殊的功用，請務必謹記在心。

⊙標準射擊



遊戲前半段最常見到的武器，若配上他種寶物將更具威力。

⊙直線雷射



雖然不太現身，但卻是威力超群的秘寶，絕對不可錯失。

⊙迴旋雷射



專對付嘍囉角色們的擴散兵器。同樣在舞台3時，會大量出現。

⊙誘導飛彈



開始時的武器。在舞台3中將大量出現，有助於提昇戰力。

⊙炸彈

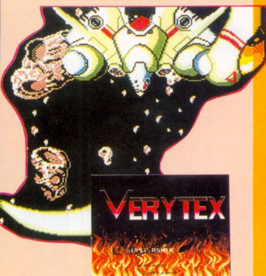


每得1個就可增加3枚炸彈的存量。危險時這可是救人的致命武器。

⊙神盾



就連大型的炸彈，對它來說都不構成威脅。屬於防禦性絕佳的武器。





零　　翼

ZERO WING

ゼロウィング

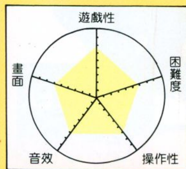
■原作公司：TOAPLAN
■發行公司：TOAPLAN
■標準價格：￥8000

參考資料：59、61、64期

西元2101年，銀河系宇宙聯邦政府為了防衛銀河系，建設了8座防禦基地。可是，卻有宇宙海盜企圖掠奪基地……

兩年後，一架宇宙航空母艦突然爆炸，宇宙海盜也正式反叛聯邦政府……就在這個時候，一架超次元的宇宙戰鬥機「ＺＩＧ—01」，從航空母艦中飛中，全身包著火般地朝宇宙前進。

這是慘烈戰鬥的開始，只為了銀河系的和平。





操作方法



■開始鈕　遊戲開始時使用的鈕。遊戲中途，如按下此鈕畫面將呈靜止（暫停）狀態。按第二次，遊戲則又再度展開。

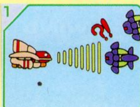
■方向鈕　控制遊戲中的我機朝8個方向移動的按鈕。在設定模式時，上下表示選擇項目，左右表示設定項目。



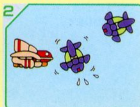
■A＆C鈕　用於攻擊的按鈕。利用OPTION的RAPID，可以選擇是要單發，還是要連發射擊。

■B　鈕　發射擄人光束的按鈕。持續按著，光束也會接連不斷的放出。進入光束範圍內的敵人或寶物，都將被擄獲。

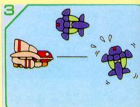
⊙擄人光束的使用方法



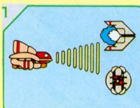
發射擄人光束，以捕捉來犯的敵機。



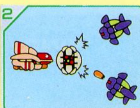
擄獲敵機，並破壞其攻擊能力。



再一次按下按鈕，可以將敵機彈了出去。



我機得利用擄人光束取得炸彈或其他寶物。



可防止３次敵機的飛彈攻擊。（第三次會爆炸）



再按一次，代表發射，並摧毀目標物。



寶物介紹



出現的武器共有紅、藍、綠3種。紅色代表巴爾幹射擊；藍色代表雷射光；綠色代表誘導飛彈。想增加這類武器的威力，只要再取得相同的顏色即可。從第4個起，報酬金的點數便提高到5000點。





巴爾幹射擊

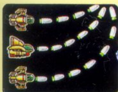
這是我機的標準裝備。隨著戰力的提昇，射擊範圍逐漸擴大。





雷射光

具有巴爾幹砲數倍威力的強大武器。每當能力增加，威力就更加強大了。用於狙擊，威力不小。





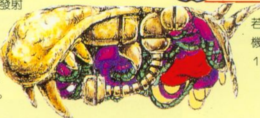


速度裝置　有了這項寶物就能夠提增我機的速度。若取得4個，速度可以達到最高階段。自第5個起，報酬金提高到5000點。



超型炸彈　得到它，並安裝在我機機上，可以防禦敵機飛彈的攻擊達3次之多。（第3次將其摧毀）再一次按下B鈕，表示朝前方發射飛彈。

誘導飛彈
這是搭載了敵機自動追踪裝置的超小型飛彈，能夠發射出如旋風般的連續射擊。



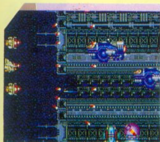
UNIT運輸機▶
用來載運各式強大UNIT的堅固裝備。

若取得這項寶物，我機殘存的機數將增加1架。



若取得這項寶物，我機殘存的機數將增加10架。





STAGE 1

衛星基地「那德魯斯」

距離銀河系中心 170 萬光年處，正是行星「雷克路斯」的衛星基地。且擁有最先進的武器。



STAGE 2

人造行星「雷克路斯」

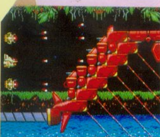
它是20年前，人工建造的行星。由於非自然形成的，因此行星上沒有任何活生生的生物。



STAGE 3

「布雷亞迪斯」星團

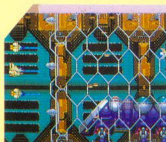
它是位在距離「雷克路斯」3萬光年遠的地方，並利用隕石群所建造起來的太空基地。



STAGE 4

行星「亞克耶斯」

它是和人類居住的行星「地球」最爲類似的一個星球。據說，從前在星球上還居住有「皮皮魯」族人，但是如今已絕種。



STAGE 5

行星「亞克耶斯」海底基地

這是被建造在行星「亞克耶斯」的海底下3000公尺深的一處基地。據說，傳說中的莽蛇仍然有活在這海底的深處裏。



STAGE 6

「太空防柵」地帶

以層層堆積的方式架設起來的牢不可破的太空防柵，阻礙了來往的通行。唯一能破壞這道防柵的，是海底生物〝巴泥〞。



STAGE 7

生體行星「貝龍」

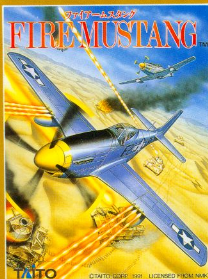
經由遺傳因子組合製造出來的生物兵器。不僅是動物，連植物也能變化成厲害的兵器。



STAGE 8

機械行星「賈巴拉」

它是位於銀河系中央的巨大行星。也是宇宙聯邦政府的所在地。



武裝雄鷹

FIRE MUSTANG

ファイアームスタング

■原作公司：U.P.L
■發行公司：TAITO
■標準價格：¥6800

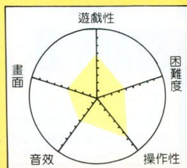
參考資料：60、61、62、64期

在第二次世界大戰中，當初有吃敗戰之感的美軍，發明了世界最強的戰鬥機，叫「P—51D」。

而你要扮演美國空軍飛行員的角色，駕駛這架戰鬥機到世界各地，主要爲了是防止德軍與日軍的侵略。

也因此，「戰鬥」與「攻擊」是本遊戲的重頭戲，你必須學會這兩項，才能穩如泰山地完成戰鬥任務。

現在就開始武裝，奮勇殺敵吧！





操作方法



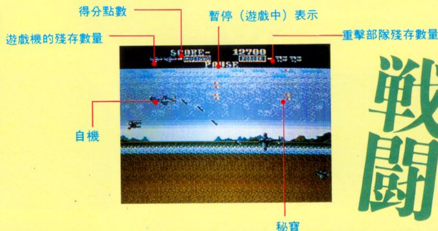
■方向鈕　野馬式戰機的移動。
■開始鈕　遊戲開始，暫停（遊戲中）
■C　鈕　發射機槍和炸彈（連續射擊）
■B　鈕　重擊部隊的發射。
■A　鈕　發射機槍和炸彈（單射）





畫面介紹





戰鬬



寶物介紹



寶物全部共有3種類。當各類寶物到達最高數目而欲再往上累積寶物之時，取而代之以加點(報酬點數)計算，每一次可加10000點。

● 提昇戰鬬力

提高野馬戰機的攻擊力到達最高的3階段。機槍可針對2方向，甚至3方向射擊，炸彈也能夠進行4連射或6連射。



空中戰。

● 1UP

火力坦克的存量增加1架，最高可以儲備到8架。

● 重擊部隊

發射劇烈的光彈，重創畫面中出現的所有敵軍，並摧毀敵人全部的飛彈。你最多可以擁有8架這類型戰機。

⊙重擊部隊發射



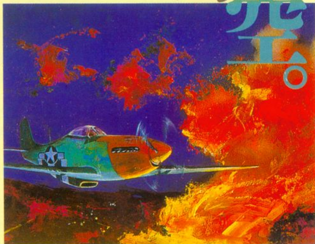
舞台介紹

stage 1.

● 舞台任務・諾曼第

德軍利用大型運輸機載運龐大的部隊前往諾曼第，欲展開登陸作戰。我機的任務就是要阻止它，並擊毀這架大型運輸機。

地対空



stage 2.

● 舞台任務・德拉克島

根據情報來源指出，日軍此刻正逐步入侵德拉克島的海域內。確認一下消息的正確性，如若無誤，阻止日軍這項入侵的行動。

stage 3.

● 舞台任務・賽班島

日軍轟炸部隊入侵賽班島的上空。趁日軍登陸前予以摧毀、擊破！

stage 4.

● 舞台任務・阿爾及利亞

德軍部隊繼續向阿爾及利亞挺進。阻止它！同時還要注意德國空軍特別開發出來的噴射戰鬥機！

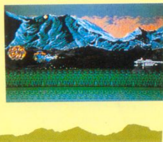


stage 5.

● 舞台任務・緬甸

日本空軍利用高性能的戰鬥機「零戰」的掩護，運送了數目眾多的轟炸部隊前去緬甸。我機的任務，就是要將這些轟炸機全部擊毀！

stage 6.



● 舞台任務・阿爾卑斯

因戰敗逃走的德軍殘餘部隊，正向阿爾卑斯山處集結，欲重新整合部隊戰力。我軍的勝利就快來到了！快！將德軍的殘存戰力統統摧毀吧！

● 舞台任務・沖繩

日軍邊進行超大型轟炸機的開發，邊展開特攻作戰。你必須在它前去戰線之前，將其全部擊落！然後……進入到最後的任務舞台……

勝利



武裝雄鷹



狄克崔西

DICK TRACY

ディック・トレイシー

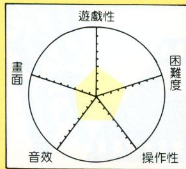
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6000

參考資料：59、60期

狄克崔西是城裏最會辦案的刑警，有一天他接到一通電話說：「街頭出現一羣拿刀、持槍的兇神惡煞，他們隱匿在碼頭、停車場等好幾個地方。」

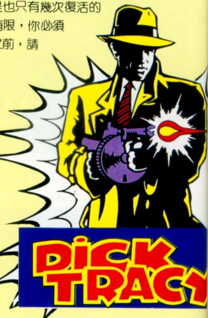
由於這羣壞蛋的頭目，是很厲害的冷面殺手，所以狄克崔西必須很小心應戰，才不致於被捕。

如今，你就充當狄克崔西，要在限定的時間內，破壞敵人的組織，不過動作一定要敏捷，才能達成克敵的目的。



操作方法

你雖然是這城裡最傑出的刑事幹員，但是也只有幾次復活的機會。用來破壞畢克鮑依的組織的時間極爲有限，你必須靈活的掌握住每1分每1秒，因此，在開槍之前，請務必熟記武器操作的要領。



■方向鈕

●OPTION(選擇)畫面：上下代表項目的選擇；左右代表確定所選擇的項目。

●戰鬪中：按左或右表示走路，按上表示起來，按下表示蹲下去。■方向鈕轉動的方向正是機槍射擊的方向。

■A鈕

●開槍射擊或在犯罪者接近時給予痛擊。

●射擊練習時，瞄準左邊的標的物射擊。

■B鈕

●縱身躍起。跳上箱形物或障礙物之上，或登上梯子。按下■B鈕或■方向鈕，表示跳躍過危險的場所。

●射擊練習時，瞄準中央的標的物射擊。

■C鈕

●以機關槍掃射正要離開的凶案現場。

●射擊練習時，瞄準右邊的標的物射擊。

■開始鈕

●按一下，表示遊戲開始。

●按一下，表示遊戲繼續。

畫面介紹



①目前的得點數：在這以前所獲得到的累積點數。

②舞台和關數：表示目前作戰的關數。當到了各舞台的第3關數即與首領對決的時候，此數字的地方將轉而顯示出首領的姓名和其實力的強弱。你必須目不轉睛地注視這部份的變化，以便當首領力量轉弱時，給予他致命的一擊。

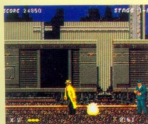
③殘餘的生命：被打倒之後還能夠持續的次數。基本上，在遊戲開始時的生命次數爲3次，到生命次數減少爲0時，就代表生命終了，自然遊戲也結束了。

④生命計數：遊戲中的主角若遭行經的歹徒毆打或用槍擊中時，生命計數上的數字會減少，減少到0時，表示生命已經結束。

⑤計時器：顯示出1個關數到結束爲止的剩餘時間。剩餘時間如果爲0，表示遊戲結束。

⑥可利用的槍枝：這部份會顯現出在各個關數中將出現的槍枝型號。如果型號消失了，即表示其代表的機關槍或手槍已不能再使用。

舞台介紹



⊙舞台 1

「號外！號外！你不可不讀！」的官兵捉强盜的故事。你就是警察負有義務和責任。採取行動前的準備已經完成。突然，流彈飛過，警察局外頭，歹徒正拿着機槍四處掃射，街道上一片亂哄哄，緊張的人們到處逃散、躲避。電話亭、消防栓等公共設施在彈火的肆虐下破壞殆盡。最後，歹徒在彈藥用盡後，急忙逃向調車場的方向去。

壞蛋現身了！你決定要打敗這個壞蛋。然而，要打敗這個如蛇般狡詐的男子也非易事，你必須使用更多的彈藥才行。



⊙舞台 2

終於，壞蛋招供了，告出了有關尼特羅格林的事情。那輛列車應該是要到達倉庫7號地。在這座倉庫的裡面，藏匿着數位犯罪的前科者，他們全都曾經接受過射擊的訓練。當查・布羅逃跑了，你必須追上去。在一陣激烈的追逐後，惡漢只是轉移別人注意力的裝飾品而已。這邊的查・布羅趁機會將點燃的火藥投進了卡車的底部。置身槍林彈雨中，你必須同時閃躲找掩護，同時開槍制止歹徒的行凶。

⊙舞台 3

回到街上，手握湯姆遜機槍的惡棍藍吉寇特，正等候在那兒。想活命的話，就快點逃吧！在尼特羅格林的身後站着黎甫士・萬里斯，他急忙轉向他常去的莉茲俱樂部的方向而去。途中，他邊開着車，邊燃燒橡膠製品，希望能因此而甩開對方的追踪。

黎甫士・萬里斯製造燃燒瓶，並在其上寫下了你的姓名。喂！告訴他，在工作中別喝酒免得誤事了。



⊙舞台 4

小巷裡，又發生炸彈爆炸事件。歹徒變得比以前更卑鄙、更狡詐、作案人數也增加了許多。

小巷子窄而狹長！突然之間，從兩旁竄出若干的槍手進行狙擊，甚至投擲炸彈。躲避！跳躍！射擊！激烈的衝突波及到了那頭的倉庫。在那兒，他看到了布倫費斯手上拿着炸彈守候着。





⊙舞台 5

在倉庫內的戰鬪愈來愈激烈。敵衆我寡，顯然已經陷入了被殺手包圍的不利情勢。快，從箱子堆的後面繞上去，從那裡比較好展開還擊，又可以藉助成堆的箱子躲避流彈的射擊。逃離了倉庫，再回去莉茲俱樂部，在返回的途中，又與瘋狂的駕駛人發生一場汽車追擊戰。

回到俱樂部，又看見那張熟悉的面孔，佛朗特！他擁有最厲害的武器湯姆遜機槍。槍戰中有激烈的還擊，你來我往，似乎到了生死對決的時刻。

⊙舞台 6

狙擊手，持槍的歹徒，投擲炸彈的恐怖份子，這些人都是黑社會中無惡不做的壞蛋。要掃蕩日益嚴重的槍械氾濫和燒殺掠奪，是到了該與這些惡棍決一死戰的時候了。崔西，還差一步你就可以逮住一條大魚喔！

現在，你必須和畢克鮑依1對1的決鬪，準備好，要注意了！





狄克崔西



魔界妖子

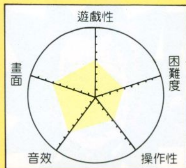
魔物ハンター妖子•第7の警鐘

■原作公司：NCS
■發行公司：NCS
■標準價格：￥6500

參考資料：57、58、59、61期

這款遊戲主要是描述如何來操作妖子，打倒各畫面最後所在的頭目，掙脫於該畫面之外，並打倒第5畫面裡的妖魔界女王的一個普通動作遊戲。遊戲最大的特徵，就是主角妖子本身，穿著一身最具中國特色的衣服。

妖子主要的目的是爲保護人間界，而與企圖消滅人類而不斷攻擊過來的妖魔鬼怪奮戰到底的故事。其中將在遊戲中，看到妖子如何善用破邪之劍去攻打妖魔。



操作方法

「魔界妖子」的操作方法，對初次操作的人而言，也非常簡單。但卻是個相當複雜的操作系統。好好記住！



■開始鈕 → 遊戲的開始與中斷時使用。

■十字鈕 → 選擇妖子的方向、跳躍與攻擊方向。

■B鈕 → 用劍做攻擊與防護罩。



持續按著不放的話……



然後……



靈活運用「破邪之劍」！

按B鈕的話，破邪之劍會炸裂！能夠對妖子所朝的方向，進行相當寬範圍的攻擊。跳躍中也能進行攻擊，往下方的下刺，跳躍時也可辦到！

一直按著會出現防護罩！

持續按B鈕不放的話，在妖子的周圍，就會出現防護罩的輪來保護妖子，抵禦敵人的子彈。防護罩仍舊張開也能進行移動和跳躍。但無法防禦碰撞！

再壓一次會發射環狀彈！

防護罩張開後，放開B鈕一次，再立刻按壓的話，即可使防護罩飛出去攻擊敵人，且能再飛回來。所飛的方向，可用十字鈕做選擇。做跳躍的話，也能往下發射。

■A・C鈕 →

任何一個都是用在跳躍。

方向決定後，一鼓作氣地跳躍！

按跳躍鈕時，按十字鈕的話，就會往那個方向跳躍。同時按跳躍及方向的話，不會改變方向，而會往後跳。

使用跳躍，進行各種的動作！

跳躍可與攻擊、防護罩配合使用，所以跳躍時也能進行攻擊。還有，在跳躍中按下B鈕，即能進行「下刺」攻擊！



跳躍!!



舞台介紹

SCENE 1　沼澤與植物的世界！

巨大植物叢生繁茂的潮濕地帶，而下面是個張著大口等待獵物來臨的無底沼澤。

爬上植物的樹幹，藉著浮游的蓮花葉及岩石，穿過沼澤，一個充滿競技運動感覺的舞台。登到樹幹的頂點，摸索找到諸惡根源的巨大花。



⬆在一坐上就會往下沈的立足點上，不進行節律性的跳躍，就會掉入沼澤內哦！



⬆不要在乎首領所捲起的強風，不停地往前爬吧！戰鬥在這之後！

SCENE2 灼熱的溶岩地帶

在火龍鬼等待妖子前來的魔界山，有從地下飛出高


➡不能被火碰到。

熱的溶岩與噴火的火山及會突然噴射火燄等，眞傷腦筋！特別是火燄，因防護罩對它產生不了作用，所以只要正面受到火燄攻擊，不需1秒，妖子就會倒下了。

與四天王的火龍鬼決鬥時，火龍鬼吐出的火會順著地面朝這邊來，快以跳躍避

⬇掌握適當時機跳躍。



開，待距離縮短後，用破邪劍砍殺一番。要避開火燄跳躍時，必須全力以赴，否則


⬆背景是火，好優閒的笑容。

將無法通過考驗。一開始時，不盡全力的話，將會造成困擾。應多嘗試。

SCENE3 涼爽的水源地帶

水虎鬼所處的魔界湖，整個畫面皆在湖上，是個危機重重的舞台。不管妖子的


➡好性感迷人的大腿。

體力有多充沛，只要掉進湖裡就會死掉。即使受到敵人的攻擊與傷害，也不能失足


➡不能掉進湖中。

踩錯立足點。

水虎鬼出乎意料的在水中出現，只有此畫面快結束

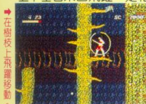

⬆被龍捲風捲起而登上一層。
➡水中的戰鬥對妖子不利。

時，妖子才可潛入水中而不會死。但在水中的決鬥，實在很辛苦！



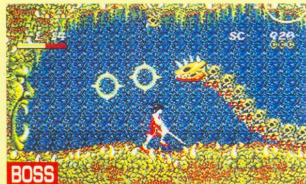
SCENE4 可怕的叢林地帶

於土蛇鬼居住的魔界洞中，妖子會在樹枝與樹幹上，上下左右來回飛躍，是相


➡在樹枝上飛躍移動。

當容易迷失的地形。張開放出防護罩，以避開蝙蝠所發射的精密子彈。

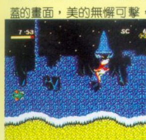

➡先打倒蝙蝠。



⬅在它往上飛躍的一瞬間，你不往下鑽的話，就會受到摩洛的碰撞。

SCENE5 幽玄的雪世界

妖子終於來到女王飛莉亞芙居住的魔界城。被雪覆蓋的畫面，美的無懈可擊，


⬆背景是魔界城的城壁。

但其操作也是前所未有的艱苦，遊戲過程中的陷阱，更是不計其數。從斜面急速下降時，不加速即無法飛過及加速過度就會飛過頭的地方等，不將這些牢記腦中，就很難過關哦！

途中出現的綠色龍，受到攻擊時，身體會變短，所以只要將其身體全部切掉，就可使它倒下。用破邪劍直

➡激戰最後，衣服也已破爛不堪。
⬇小心不要受到任何傷害。



接砍殺比發射防護罩，更具攻擊力。所以盡可能利用接遊戲，才是明智之舉。接著在最後階段，飛莉亞芙‧‧‧‧‧。





夢幻戰士III

VALIS III

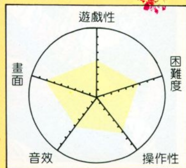
ヴァリスIII

■原作公司：JAPAN TELENET
■發行公司：JAPAN TELENET
■標準價格：￥8400

參考資料：61期

故事是描述一個邪惡的國王，使得威脅該王國和平的夢幻界女王遂把隱藏無限力量的夢幻之劍傳授給住在人間界的優子。

雖然優子打敗了邪惡的國王，保住了夢幻界的和平，但不久夢幻界卻失去了和平之日了。因為夢幻皇子梅卡斯在次元的狹窄之處復活了，再度使夢幻界捲入永無安寧之日了。於是夢幻界的和平就託付給優子了，而化激憤為正義之心的優子因此就打倒邪惡之力了。



操作方法

■方向鈕 ——— ＊按左右使我方角色移動。
＊往下按，我方角色蹲下以避開來自敵人的攻擊。
◎和其他的按鈕配合着一起用，可以做出各種的動作出來。

■A 鈕 ——— ＊在動作畫面中，欲交換我方角色時使用的。

■B 鈕 ——— ＊攻擊時使用。
◎攻擊中突然停止。或在蹲下和縱身躍起時發動攻擊。

■C 鈕 ——— ＊跳躍時使用。
◎跳躍中，若配合方向鈕的左右操縱，就可以控制跳躍的方向。

■開始鈕 ——— ＊當要越過暫停或眼前螢幕畫面的時候，得使用此鈕。

畫面介紹

Ⓐ HP與MP

HP、MP分別代表體力和魔力的殘餘量。當我方角色被敵人擊中時，該殘餘量會逐漸的減少。HP為0表示殘存的角色人數僅1人而已。MP則隨着魔法使用次數的增加而遞，減至0的時候，，表示法力已失，不能再施展任何魔力了。

這部份的數為優子、華爾那、查姆等3人共用的，因此，即使角色更換，顯示的數字也不會改變。



Ⓓ武器的威力

代表一般武器具有的威力。武器在不用來攻擊時，力量依然存在不會減少。使用時，要注意計數長度的變化，以決定攻擊的威力強度。寶物的獲得，可以有助於武器威力的提昇，並發動強大的攻擊力。

Ⓑ攻擊寶物

當取得特殊攻擊用寶物時，這部份會顯示出來，同時表示可以使用魔法，也可以和其他的寶物作交換。

Ⓒ遊戲角色

操作中的角色為正面，伺機而動的角色為側面，至於無法選擇的角色則是面向後面。當然也有依舞台情況決定登場與否的角色。

Ⓔ殘存的玩家數量

HP數減為0時，人數減少1人，反之，獲得1up寶物時，則增加1人，人數最多可提高到6人

Ⓕ計時器

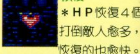
每幕舞台都有限制的時間，若超過所規定的時間，則人數將減少1人。

寶物介紹

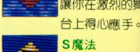
寶



＊所有的寶物都是裝在寶盒裡，並被放置在畫上的某個地方。找到寶盒，破壞它，盒中的寶物會出現



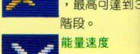
恢復
＊HP恢復4個
打倒敵人愈多，恢復的也愈快。



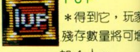
補充 盒
＊HP恢復16個
讓你在激烈的舞台上得心應手。



S魔法
＊MP恢復8個
它是華爾那最希望得到的寶物。



B魔法
＊MP恢復2個
多儲存一些吧！

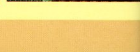


力量up
＊提昇武器威力，最高可達到3階段。



能量速度
＊能加快武器威力儲存的速度。

IUP
＊得到它，玩家殘存數量將可增加1人。



特殊攻擊

取得特殊攻擊用寶物後得按照MP值施展魔法。



	魔法	消費MP
火	火刀	4
氷	冰刀	4
雷	雷劍	4

←根據所取得的特殊攻擊寶物之不同，得使用的魔法也不一樣。甚至寶物的威力也會因人而異。

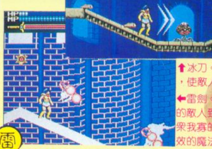


控縱火炎力量的魔法。正義之火可以燒毀敵人。

冰之魔法。瞬間，可凍結敵人，阻其行動。

雷之魔法。運用神秘的雷電力量擊碎敵人。





優子的法力比其他2人角色稍微遜色3點。不過，MP的消耗量却是同樣的多，因此，不能夠無限制的使用。必須活用各式武器作爲攻擊力量的輔助。

↑火刀。尾隨而來的火之短劍在空中飛舞。

↑冰刀。會釋放出劍禾冷波，使敵人凍結住一段時間。

←雷劍。給予出現在畫面上的敵人致命的一擊。是在敵衆我寡的舞台上使用特別有效的魔法。

查姆雖不像華爾那那般神勇，但是也具有相當威力的魔法。在上下進行的舞台中，或衆多敵人出現的場合裡，務必要掌握訣竅靈活的運用神秘魔法。



	魔法	消費MP
火	火龍	4
氷	冰箭	4
雷	光球	4

他擁有3人之中最具威力的魔法，也是最有效的魔法，因此，請善用這套法力聚集更多項能恢復MP值的寶物吧！

	魔法	消費MP
火	火力旋轉器	3
氷	デスキューブ	3
雷	雷暴	3





↑火龍。噴出火龍攻擊敵人！





↑冰箭。向左右方向發射冰箭，可使敵人在一定時間內凍止住。

➡光球。它是集合了雷電威力的光彈。可以用來攻擊左右，甚至上方出現的敵人。



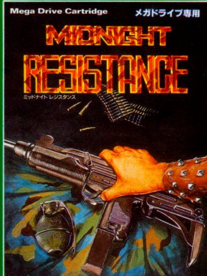
↑以力旋轉器。身體的四周圍繞著火彈。



↑死亡立方體。向4個方向射出的冰彈，凍住了敵人，使其無法動彈。

←雷暴。只見畫面上雷流飛竄，在一定時間內並能致敵死命。

夢幻戰士III



午夜逆襲

MIDNIGHT RESISTANCE

ミットナイトレジスタンス

■原作公司：DECO
■發行公司：DECO
■標準價格：￥6800

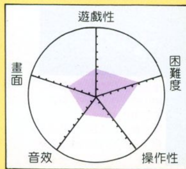
參考資料：57期

世界有一位瘋狂的科學家，他爲了控制全世界，暗中成立一個恐怖的殺戮集團—克林姆軍團。

某一天，也是科學家的圓博士一家人遭克林姆軍團的迫害。

另一方面，各地不斷有人起來反抗這支殘暴的軍團，可惜他們的抵抗都無效。

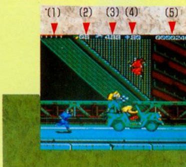
就在大家面臨絕望之際，有一位年青人從瓦礫堆中站起來，他就是圓博士的兒子，爲報家仇、爲解救衆人而奮戰。





畫面介紹

戰鬪進行中所有必備的情報，將被顯示在畫面的上部。







(1)鑰匙：只要打倒特定的敵人就可到手。最高能有6個。
(2)殘存的玩家數
(3)槍彈的殘數：「ＯＯＯ」表示只握有最初裝備的機關槍。
(4)BACK-PACK WEAPON的殘餘彈數。
(5)得點數

武器庫

打開收藏着武器的箱子。箱子下有鑰匙孔，利用適合的鑰匙將它打開，再以縱身躍起的方式取得武器。







遊戲開始的方法和操作方法

"MIONIGHT RESISTANCE"爲1人遊戲軟體。遊戲開始之前，請先將操縱器連接在主機的操縱器終端機1上。

■開始鈕

遊戲開始時，或遊戲中暫停後再度開始時使用的。

■方向鈕

移動玩家，或於槍擊中使用支緩武器時得用。〔■方向鈕(上)〕

■A　鈕

利用槍進行攻擊。按1次代表連續射擊，再按一下代表中止。

■B　鈕

主要用來決定攻擊的方向。

■C　鈕

玩家跳躍時可使用。



OPTION畫面介紹和操作方法

在標題畫面中選擇《OPTION》(■方向鈕➡■開始鈕)，進行畫面切換。



※選擇項目內容以方向鈕，決定則以B鈕。當各項目決定時，請移至下一個項目。



在《OPTION》畫面中，操縱器、按鈕的操作方法、難易度、玩家人數、接關的次數等皆可設定。

●操控模式：設定方向鈕、A、B、C鈕之操作方法。各鈕的操作方法基本上都已確定，惟細微地方稍有不同。可設定本身善長的按鈕操作方式。

●方向鈕：玩家的移動，攻擊方向之設定。

●A　鈕：攻擊鈕。按一次表示連續射擊，再按一下代表中斷。

●B　鈕：固定攻擊方向。連續按住時，方向鈕無法移動。

●C　鈕：跳躍時使用。

操控B－1

●方向鈕：玩家的移動。

●A　鈕：攻擊鈕。按一下連續射擊，再按一下表示中斷。

●B　鈕：設定攻擊方向。按下時，可左右旋轉。

●C　鈕：跳躍時得使用。

操控B－2

●方向鈕：玩家之移動。

●A　鈕：攻擊鈕。按一次連續射擊，再按一次中斷。

●B　鈕：設定攻擊方向。按下時，可左右旋轉。

●C　鈕：跳躍時得使用。

操控B－3

●方向鈕：玩家之移動。

●A　鈕：攻擊鈕。按一次連續射擊，再按一次表示中斷。

●B　鈕：攻擊方向的設定。按下時會左回轉。

●C　鈕：跳躍時得使用。

※無論哪一種操作方法，在攻擊之時都可以利用■方向鈕(上)來發射BACK-PACK WEAPON。

《操作方法一覽表》

操作方法	■方向鈕	■A鈕	■B鈕	■C鈕
A	移動・攻擊方向	攻擊	攻擊方向（按著時是固定的）	跳躍
B－1	移動方向	攻擊	攻擊方向（左右旋轉）	跳躍
B－2	移動方向	攻擊	攻擊方向（右旋轉）	跳躍
B－3	移動方向	攻擊	攻擊方向(左旋轉)	跳躍

難易度

設定遊戲之難易度。分為ＥＡＳＹ(容易)、ＮＯＲＭＡＬ(普通)、ＨＡＲＤ(難)、ＶＥＲＹ　ＨＡＲＤ(非常難)4個階段。

玩家

設定玩家數。範圍可以在１～５人左右。

接關

設定接關的次數。範圍可在０～５次左右。

全部設定終了後，按■開始鈕，切換標題畫面。配合《ＴＡＲＴ》（■方向鈕➡開始鈕）的操作，戰鬥開始!!

武器說明

玩家藉打敗特定的敵人而取得鑰匙。

此鑰匙是攻佔舞台後進入武器庫內拿取各武器時必備的東西。

武器庫內的武器全裝在各式的箱子裡面，想要寶物就必須把箱子打開。（請在希望到手的武器箱子的下頭跳躍！）此外，遊戲中玩家可取來裝備的武器，大致可分為槍械類及其他兩類。



《槍械類》

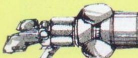
玩家最初携帶的武器只有機關槍１種。



ＦＵＬＬ－ＡＵＴＯ機關槍的ＰＯＷＥＲ－ＵＰ版。破壞力較前者更大。

３－ＷＡＹ飛彈１次可朝３個方向射出，同時間內出現多數敵人時非常有效。





ＦＩＲＥ火焰發射器。利用噴出的熊熊火焰來攻擊敵人，破壞力也很可怕！



ＳＨＯＴ－ＧＵＮ遇有有敵人或障礙物横阻在前時會將其爆裂排除，適合用在廣範圍的敵人包圍下。

《ＢＡＣＫ－ＰＡＣＫ　ＷＥＡＰＯＮ》舞台2以後，玩家便可携帶槍械以外的其他種武器。攻擊中（■Ａ鈕）得使用⬆方式操縱。



ＮＩＴＲＯ在頭上爆炸，碎片向四面八方散去。



ＳＨＯＷＥＲ如下雨一般，炸彈凌空而降，一舉殲滅敵人。



Ｈ. Ｍ, 數枚飛彈鎖定敵人行踪，直到摧毀目標物為止。

《其他》



ＢＵＬＬＥＴ彈匣。有子彈500發左右。



BARRIER護衛在玩家的周圍，如有敵人接近將其摧毀。



S. CHARGER倍增ＰＯＷＥＲ－ＵＰ槍的攻擊力和破壞力。



１－ＵＰ增加玩家的殘存數量。



瓦德那森林

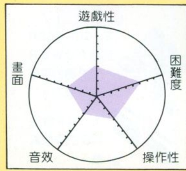
ワードナの森

■原作公司：VISCO
■發行公司：VISCO
■標準價格：￥6300

參考資料：58、61期

很久以前，在一座和平之都裏突然出現邪惡的魔法師瓦德那，他施展魔法將城裏的人變成水晶球，然後利用水晶球，收攬許多怪物成爲他的手下。後來那座都市變成「瓦德那森林」……

某日，一對新婚的年輕人，不小心迷失在瓦德那森林裏，受到許多妖怪的攻擊，女主角不幸被變成水晶，男主角爲了救出妻子，不得不展開一場需歷經千辛萬苦的冒險之旅。





操作方法



■開始鈕　・遊戲開始　・暫停中止
■A　鈕　・跳躍
■B　鈕　・攻擊
■C　鈕　・跳躍
■８方向鈕　・左右走動。■A鈕或■C鈕同時按下時，代表可以傾斜跳躍。
☆■方向鈕往下或斜下方代表蹲下。
☆■方向鈕往上表示只使用梯子或纜繩。通常都沒有跳躍中的意思。
☆利用■方向鈕上下移動來操作梯子或纜繩。如要捉住貓頭鷹時，■方向鈕朝左右按，再配合■跳躍鈕，即可控制左右跳躍的方向。
☆另外，在抓住滑車或大鳥時，■方向鈕往下按，便可跳下來了。



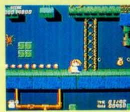
武器說明



遊戲中主人公的武器，是從指尖部發射出來的魔火焰。隨著遊戲的進展，你還可以在店裏買到各類喜歡的武器(全部共４種)另外也有提升火力的秘寶，最高可達８連射。(遊戲開始時１次僅１發)。



魔法火焰噴出的距離無法到達很遠。



太陽神劍
爲最強而有力的雷射型。



月之劍
以旋轉的方式向外射出。



星之劍
呈波浪型射出。





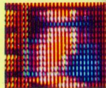
商店和寶物介紹





商店畫面

在各畫面之間有商店，你可以在那兒購買到需要的寶物。打敗敵人後，黃金出現，不妨多收集一些，有了這些黃金就能買到許多的東西。



斗篷

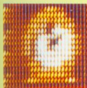
在接近敵人時有護身的作用，但也只能用一次。





針和線

用來修復斗蓬的，同樣只能用１次。有了這個和斗蓬就能幫忙你化解２次危險。兩樣東西必須配合應用，只有針線無斗蓬是沒用的。



時鐘

當時鐘上所指的時間過去後，會延長30秒時間。



笛

笛將在某個特定的敵人被打敗後出現。拿到笛子之後，大鳥隨即出現，你可以使用笛子將它捉住。



高跳鞋

這項寶物也是在打倒特定的敵人後才會出現。有了這些高跳鞋，你就能夠跳起１度左右的高度。

各舞台說明



舞台１：（首領：翠綠龍）

這裡是瓦德那森林的入口。在這一大片濃密幽暗的森林裡，渺無人煙，有的只是令人生畏的危險沼澤。

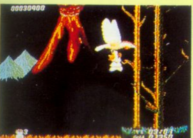
爬上常春藤在藤蔓之間狹窄的立足點，慢慢的向前邁進。這也是最初出現的舞台畫面，依序自然地前進不會太過困難的。



舞台２：（首領：卡加）

機械結構的建築物。建築物有許多陷阱用來阻止人前進。像巨大的旋轉刀、可輾壓任何物體的壓軋機，唯一較安全的立足地只有輸送帶了。

掌握好時間，不要太慢也不要操之過急，避開各種的危機順步前進吧！



舞台３：（首領：火龍）

這大片的枯樹林，有時而隆隆乍響的火山，也有衝天的火海。進到林內，首先會見到身著斗蓬在空中飛來飛去的骨骸。由於他手持盾牌，所以任何正面攻擊，對他都沒有效。
這其中最為重要的是一隻大蜜蜂，因為打敗牠，你才能取得到秘寶。



舞台４：（首領：達葛姆）

迷宮城。城內有許多梯子，用這些梯子登高遠望以確定自己所在的正確位置才不至迷失。城裡有位老婆婆，如果得到她的幫助，對於你的前進將會很有用。不過，用什麼方法才能做到呢……？



舞台５：（首領：達洛克）

巨大的城中，有各種的危機在等待著你。不僅如此，還有見都未曾見過的魔物潛伏在那兒。
各種的敵人，強而有力且深不可測，若不小心警覺，很可能無法順利跳關喔！



舞台６：（首領：瓦德那）

這裡是通向瓦德那所在屋子的地底下。在各個屋裡、都有瓦德那精選出來的魔物們在把守著。這裡設有陷阱，只有和魔物們面對面的勝負決鬪，你必須活用以往累積的經驗，幫助你朝目的地推進。
瓦德那，究竟是個什麼樣的人物…？



火　　激

KA・GE・KI

火激

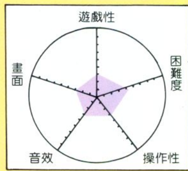
■原作公司：KANEKO
■發行公司：HOT・B
■標準價格：￥7700

參考資料：48期

原是職業拳擊高手的「阿慶」，是個專門扶助弱小的正義男子。可是，他最痛恨的火激軍團團長，卻有意請他加入該軍團。富有正義感的阿慶，當然不會答應囉！

結果數日之後，阿慶的可愛小弟不知遭何人突襲，不幸死在醫院。傷心的阿慶心想，一定是那羣可惡的傢伙幹的，非要找他們算帳不可。

他就單槍匹馬地闖入火激軍團，他的命運將如何呢？




操作方法


「火激」爲1人專用的遊戲。請將操縱器連接到主機操縱終端機1上去。



■開始鈕
遊戲開始，遊戲中的停止（暫時停止）。

■方向鈕
主人公・慶的移動，指令的選擇。

■A鈕
跳躍（■方向鈕轉向跳躍的方向）。

■B鈕
利用出拳攻擊（左勾拳）。
如果再取得拳擊手套，就可以發動超級拳擊。

■C鈕
直接攻擊（右勾拳）。

■B＋C鈕
蹲下。用來躲避敵人的攻擊。


遊戲目的




你就是遊戲中的主人公・慶。你必須潛入火激的藏匿地點，將火激軍團一網打盡。

火激巢穴在一棟位於斯拉姆街角的廢棄大樓的1～9樓裡面。你得先打敗在各層樓的軍團成員，然後再上到9樓與等候在那兒的總長決一死戰。


畫面介紹




敵人角色的體力計數

玩家的體力計數



重擊＆遊戲結束

當碰着敵人的拳頭，這表示受重擊，玩家的體力因此而減退。到體力減少至0時，遊戲便告結束。






接關介紹

遊戲結束之時，若有CREDI T的話，便可以再接關。在時間將至以前，請按下■開始鈕，然後從再開始處展開遊戲。

R1～5：從各ROUND再開始
R6～7：從R6再開始
R8～9：從R8再開始



技巧介紹

慶，爲上一屆全日本職業拳擊賽的冠軍得主。所以，最善長的絕技自然就是拳擊中的勾拳了。靠着這項技巧，他挺身出來向火激軍團挑戰。



■出拳（左勾拳）

這項遊戲的基本技能。雖然拳頭不帶威力但速度快，可連續出擊。



■直拳（右勾拳）

慶的拿手絕技。重擊拳具有致命的威力，只可惜出拳的動作過大，容易讓對手躲過。



■超拳擊（左勾拳）

奪取寶物時得使用的特殊技能。比起拳擊來，超拳擊出拳更快也更連續，只能在一定時間內使用。



■蹲下

爲拳擊防衛技巧之一種，彎下上身，躲避對手的拳頭。



■跳躍

這是誰也無法模倣的慶的絕活。一躍縱身，擺脫窘境，趁機接近對手的身邊。

寶物介紹

遊戲中出現的幾項寶物，對於玩家而言，是非常珍貴的。儘可能在時間結束前，多收集些吧！



漢堡

吃了它慶的體力可以恢復到10。但是，無法回復到體力MAX（32或40）以上。



罐頭

這東西有助引恢復慶20的體力，但依然沒辦法回到體力MAX以上。

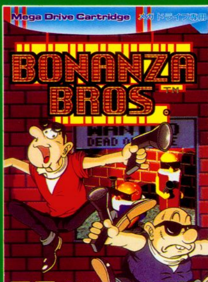


手套

取下這個，要不了多久，你就可以發揮超級拳擊了。




火激



龍鳳神偷

BONANZA BROS

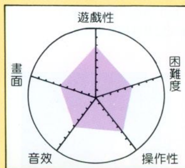
ボナンザブラザーズ

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6000

參考資料：62、63、64期

「龍鳳神偷」的故事主要是描述被稱為黑暗街的「邪惡之城」，住了許多專向善良市民恐嚇的壞蛋，因而為了掃除邪惡勢力，象徵正義之士的「龍鳳神偷」，遂被指定為攻擊犯罪最適當的人選。

而委託神偷進行調查的神秘人物，遂要求神偷潛入惡人所住的房屋中，盜取能證明惡人犯罪的證據。因此以「不殺不侵犯」為原則的2位正義之士，趁著黑夜朝向「邪惡之城」出發，展開行動了。





操作方法



這款遊戲為1或2人專用遊戲。2人同樂時，操作器也必須使用2個。

■開始鈕　遊戲開始，遊戲中按1下表暫停，若想中途加入或接關的時候可以按此鈕。

▶方向鈕　玩家的移動。在靠壁邊處，連續向左或右方向按的話，可以隱藏身形。

■A鈕■C鈕　跳躍



■B鈕　射擊（麻醉槍）



、開門

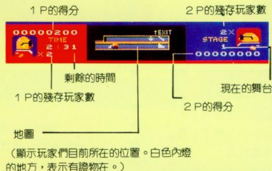




畫面介紹



龍風神偷指的是那普和迪姆兩大慣竊。這其中不管是哪一個玩家都可以玩。只用2P操縱器也可以1人獨樂。





2P遊戲畫面（使用2P操縱器操作胖子玩家）

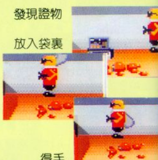
1P遊戲畫面（1P操縱器操作瘦子玩家）



遊戲介紹



偷偷潛入建築物裡面的龍風神偷，在短短的3分鐘之內，要把所有的證物統統盜走！事情若能順利結束，來到出口，就能夠舞台跳關，然後再朝下一棟建築物去（舞台）。



發現證物

放入袋裏

得手

■關於CREDIT

這款遊戲將採用了CREDIT制，遊戲開始前，有5個CREDIT。

■玩家數

不論是受敵人攻擊，或被門給夾住，或時間已到，玩家的人數都會減少1人。

（時間到了的時候，再從舞台最初開始。）

得分如有到20萬點，玩家人數可增加1人。



被發現了。溜～逃！



快！快！沒時間了！

■得分

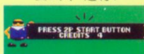
打倒敵人，取回證物，可以增加得分點數。舞台跳關後，根據所剩餘的時間，還能夠獲得到跳關的酬金。



喂、還沒好嗎！舞台跳關須要2人一起啊！

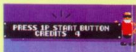
■中途加入的方式

1人玩的時候，如果畫面上有出現像右邊



利用2P操縱器，中途參加就沒問題（OK）

這樣的訊息，就表示可以參加。



使用1P操縱器，也可以中途加入。

■接關

玩家數為0，代表遊戲結束。遊戲結束後，如有下列顯示出現的話，表示可以接關。

當數字將至0之前，請按下■開始鈕。待遊戲結束後再開始。



眞可惜！遊戲結束。



可以接關喔！



再試一次，加油！

舞台介紹

在蝙蝠城，也有你不知道的敵人存在。你要如何避開嚴密的警戒，大肆收括城內所有的金銀財寶呢？就看你在全10幕舞台中的表現了！

舞台1 商社

〔失竊物〕
金庫、電腦軟體，機密書信



舞台2 大富豪的宅邸

〔失竊物〕
金庫、黑市交易金額，未公開上市股票。



舞台3 賭場

〔失竊物〕
從事假買賣的證據錄影帶，違法改裝吃角子老虎，秘密類書信。



舞台4 偽鈔印製所

〔失竊物〕
假鈔和製造假鈔的模型



舞台5 地下銀樓

〔失竊物〕
手槍、鑽石、炸彈（全部為走私貨品）



舞台6 珠寶店

〔失竊物〕
雷射兵器用寶石原礦、巨大的鑽石、走私的金塊。



舞台7 研究所

〔失竊物〕
研究中的細菌兵器、最新裝置、機密類書信。



舞台8 豪華客輪

〔失竊物〕
走私品



舞台9 美術館

〔失竊物〕
美術品（微軟體被藏匿起來）



舞台10 金字塔

〔失竊物〕
軍事機密類書信、軟碟、機密性軟片、微軟片。





聖劍王子

SAINT SWORD

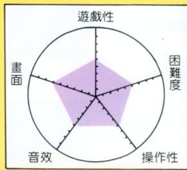
セイントリード

■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：￥6800

參考資料：66期

一千年前的「大單族」。傳說它是神的後裔，並以神聖之力，與人類共同解放了魔族支配的地上。

與魔族展開一場熾烈的戰爭後，人類在法律和秩序的束縛下，過著和平安定的日子。但經過千年之後，人類在長久的安逸日子裡，日漸怠惰，並失去了原有的頑強，甚至連「大單族」也不例外。沈溺於和平的人類又將遭魔族迫害，而已失去神力的「大單族」爲拯救人類將展開尋找封印神聖之力的七顆寶珠。





基本操作



這個遊戲只能單打。操作盤是連接在主機的控制端子1。

十字鈕　主人公的移動　游標移動

開始鈕　遊戲開始　暫停(選擇方式)

A鈕 魔法　B鈕 攻擊　C鈕 跳躍

■主人公可以有三種形態的變身方式，而形態的不同，操作方法也不一樣。詳細情形，請參閱P.7「METAMORPHOSES〈變身〉」項目。

■主人公隨著遊戲的進行，可以使用7種不同的魔法。詳細情形，請參閱P.1「MAGICS〈魔法〉」項目。



寶物介紹



變身秘寶



META＝HORSE
這是要變身成人頭馬時所必需的。



META＝BIRD
這是要變身成鳥人所必需的。



META＝FISH
這是要變身成魚人所必需的。

MP秘寶



MAGIC＝BALL
MP增加／30pts



MAGIC＝BALL
MP增加／50pts



MAGIC＝BALL
MP增加／100pts

回復秘寶



LIFE＝BALL
主人公的體力做定量回復。

舞台秘寶



KEY（鑰匙）
每個舞台各有一個，由敵人所持有。取到時，會在畫面左下方顯示出來。



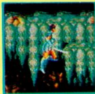
變身型態



人類

●這是主人公平常的狀態。擁有多方面的才能，攻擊力也是最好的。

移　動 —— 十字鈕(◀▶)



飛降
(只限可供飛降的場所)
十字鈕(▼)＋C鈕



跳躍
C鈕



斬



上刺
十字鈕(▲)＋B鈕



蹲斬
十字鈕(▼)＋B鈕

攻　擊 —— B鈕

馬人

●速度、跳躍力、耐久力最强的時候，不過行動會較笨拙。
●在水中活動，無法變身，只要接觸到水，就會回復成人類。



移　動 ——— 十字鈕（◀▶）

跳躍　C鈕

飛降（只限可供飛降的場所）十字鈕(◀)＋C鈕



攻　擊 —— B鈕



上刺　十字鈕(▲)＋B鈕





斬

踢（後方攻擊）　十字鈕(▼)＋B鈕

鳥人

●擁有翅膀，可在畫面內自由飛翔。
●在水中活動，無法進行變身。

移動 ——— 十字鈕(8方向)

攻擊 ——— B鈕



上刺　十字鈕(▲)＋B鈕



刺

魚人

●能在水中自由自在地游泳。
●在地上活動，無法進行變身。

移動 ——— 十字鈕(8方向)

攻擊 ——— B鈕



刺

魔法

⊙魔法的使用

操作時如按下開始鈕，就會轉換成選擇模式。以方向鈕的左右來選擇魔法，在以A、B、C鈕(任何一個均可)裝備，在使用A鈕。

※任何一種都不能漏的按下開始鈕。

MAGIC MIRROR 魔法之鏡
變身秘寶會各自增加1個。不過，不會超過5個以上。
MP／200pts

MAGIC BELL 魔法之鐘
畫面內所有的敵人，會暫停時止。但頭目對無效。
MP／200pts

DRAGONS FANG 龍之牙
畫面內的敵人全部消滅。不過對頭目無效。
MP／200pts

MAGIC SHIELD 魔法之盾
主人公在一定的時間內所向無敵。對頭目的攻擊也有效。
MP／200pts

DRAGONS MEAT 龍之肉
主人公的體力全部回復。
MP／200pts

TIME NECKLACE 時間首飾
延長變身的時間。但只有在變身中才有效。
MP／200pts

LIGHTING SWORD 閃光之劍
使用後，還要配合平常的攻擊（B鈕），使劍放出魔力。一次攻擊，會消耗20pts MP。如果MP使用盡之後，那麼效果也會喪失，這點要特別注意。
MP／200pts



馬貝魯遊園地

MARAEL LAND

マーベルランド

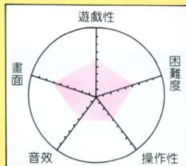
■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：￥7000

參考資料：62、63期

在光與和平之國「哥尼園地」的正中間位置有座「馬貝魯遊園地」。並有一羣可愛的妖精族守護著遊園地，但地底王・摩爾却躲在貝魯城的深層地下企圖破壞它。

摩爾認為他不只是要支配貝魯城的地下，他要將貝魯城據為己有。並將馬貝魯的公主魯克西3位守護妖靈以及馬貝魯的至寶三恒星封閉到黑暗的水晶球中。

這時龍族的王子・帕，為救出可愛的公主起身向馬貝魯出發。



人物介紹

☆巴戈

勇敢正義的龍族王子。成人之後，將會飛天，而且還會使用魔法。由於巴戈還是一個小孩子，必須還要惜助秘寶的力量，才能使用這些法術，所以，還是小心地好。

史威廸

糖果與夢的精靈

♥妖精族是個愛好和平的神族。他們的任務是監視自然界的平衡。特別是守護精靈們，他們各自守護著瑪貝魯蘭多的四個王國，不受外界破壞。

巴妮

實習生

由於現在是守護精靈的實習生，翅膀暫時受到保管。目前是巴戈的得力助手。

西露菲

森林與水的精靈

露古茜公主

光的精靈

妖精族的公主，與巴戈差不多年紀。

芙羅里

花精靈
花的精靈

畫面介紹

畫面下方所表示的，有以下所介紹的意思。



主人公的殘留數
得點
殘留時間
所持有的三恒星數



基本操作

主人公的操作方式。還有在這裡所介紹的操作方式是初期的設定(TYPE1)，當在做選擇的時候，也可用按鈕來進行變化。

十字鈕

上：進入傳送門
左右：可以左右移動
下：伏下

A鈕

說明快送

開始鈕

暫停

B鈕

跳躍。按得越久，會跳得越高越遠。



舞台介紹

世界 3 ／糖果與夢之國

用糖果建造成的童話奇幻世界。



世界 2 ／森林與水之國



自然景觀充滿的世界，有如人間仙境的美景。

世界 4 ／馬貝魯城



非常地滑，當越過冰塊後，就到馬貝魯城！

世界 1 ／花之國



喜歡踐踏可愛花朵的人，我絕對不放過！

用糖果建造自然景觀

寶物介紹

■快餐

取得就會得分。菜單很豐富哦！



三恒星

當過關的時候，可以從守護精靈的手中得到。持有者可得到保護，避免惡魔侵入。是馬貝魯遊園地不可欠缺的寶物，它就是三恒星。



特殊秘寶

藏在寶箱或垃圾桶之中，絕不可錯過。



翅膀



主人公裝上翅膀之後，飛躍的能力會提升。而連押B鈕的話，就能夠徐徐地降下。會在一定的時間內失效。



分身



主人公利用分身，按十字鈕的上與下對敵人進行攻擊，或是去取得秘寶。分身對敵人造成三次傷害後，就能減少一個敵人。最大可達８人。



幸運



當有分身時，取得的話，分身會再增加１人，沒有分身時，得5000分。

惡魔



在舞台中所取得的寶箱，裡面全部都是敵人。（只有HARD）。

１ＵＰ



這是特殊的旗子。主人公會再增加１人。

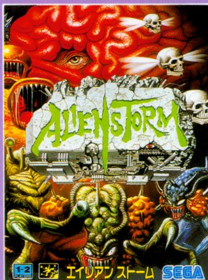
骷髏



得到的話，會減少１名分身。







異形風暴

ALIENSTORM

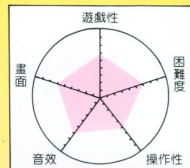
エイリアンストーム

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：¥6000

參考資料：63、65期

這款由SEGA公司所發售的「異形風暴」，遊戲系統就和「戰斧」一樣，主要是從3位人物中，挑選一位角色，使整個異形軍團全部滅亡，並從其手中拯救地球。而三個角色各具各個不同的攻擊方法和必殺技，在地球上將異形軍團整個逐出。

遊戲中的模式有很多種。除了電動版模式外，有限制體力繼續奮鬥的多重模式等，以及有難易度設定及音效測式等多種模式。



從異形軍團手中拯救地球

這款遊戲跟以前「戰斧」一樣，從3位人物中挑選1位，目的是把地球上的異形全消滅掉，以3人3樣的攻擊方法從地球把異形軍團逐出。



↑在這裡很像「戰斧」。



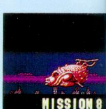
進攻3個畫面!!

這款遊戲裡有3個遊戲畫面。首先1個是普通的動作畫面。第2個是移動畫面內的游標去打倒敵人的3D射擊面。第3個則是朝右的強制高速捲軸的高速度捲軸面。

動作畫面



↑此為主要畫面。



3D射擊畫面



↑出現許多秘密寶物！

高速捲軸



↑用射擊和跳躍穿過。

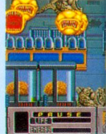


模式選擇——可以各種選擇喔!!

這款遊戲的模式選擇有很多種。電動版模式外、有限制體力繼續戰鬥的多重模式，1P和2P的戰鬥VS，以及有難易度設定及音效測試的選擇模式等4種。



↑有點恐怖的標題畫面。



電動版模式



↑這是普通遊戲模式。

多重模式



↑打敗所有的怪物。

1P VS 2P模式



↑人類對手很難喔。

選擇模式



↑可以細膩地設定。



多樣性的豐富攻擊方法

GORDON、KARLA、SCOOTER各人物的各個攻擊方法及必殺技都不相同，選擇所喜歡的人物。還有，根據跟敵人的距離及操作方法，可以展開各種多樣的攻擊，所以看全部人物的所有攻擊也是樂趣之一。

近距離



←好像跟敵人重疊般的近距離。

中距離



←跟敵人的這種距離大致是中距離。

遠距離



←在中距離以上，大體上都是屬於遠距離。

GORDON

以強力電氣使敵人燒焦的雷槍爲主。另外，也使用火箭砲及手榴彈、手槍等。必殺技是戰鬥機的援護射擊。

SPECIAL WEAPON 爆擊



↑戰鬥機突然飛來。

一般攻擊



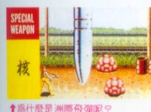
回轉攻擊



KARLA

以女子來操作火焰發射器。在地上使用輕機槍獵象槍及燃燒彈。必殺技是核飛彈。

SPECIAL WEAPON 核



↑爲什麼是洲際飛彈呢？

一般攻擊



回轉攻擊



SCOOTER

體內擁有許多兵器的服務機器人。持有電器鞭及手臂拳打、巴爾幹砲及火箭砲。必殺技是自爆！

SPECIAL WEAPON 自爆



↑大概只留下頭……。

一般攻擊

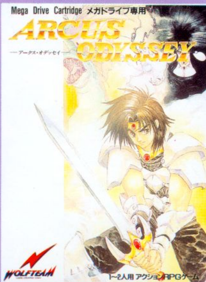


回轉攻擊



※普通攻擊的表中，①是這個人物在第一次攻擊時經常使用的攻擊方法，還有近中遠是跟各個敵人的距離，在近距離、中距離、遠距離時的攻擊方法，①則表示武器沒有能源時的攻擊方法。

異形風暴



亞克斯傳奇

ARCUS ODYSSEY

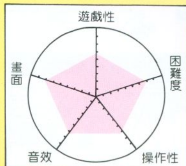
アークスオデッセイ

■原作公司：WOLF TEAM
■發行公司：WOLF TEAM
■標準價格：￥8500

參考資料：62、65期

這款由狼組發售的「亞克斯傳奇」，其故事內容是描述在遙遠的古時候，有個想毀滅世界的卡斯多米拉惡魔，它是個令人聞之喪膽且又心狠手辣的大獨裁者。不過那時也出現了以消滅邪惡，拯救世界爲大志的蕾安娣魔女。

蕾安娣爲防止卡斯多米拉再度復活，盡全身功力以一把寶劍鎮壓，並將之交託於阿魯卡薩斯之王。但邪教集團却奪走了寶劍，爲阻止惡魔的復活，兩主角挺身而出了。



依跟隨的隊員而定，故事內容會不一樣

團隊的任務，不僅是單純的補助進行攻擊。

遊戲的基本故事不變、但依你所選的伙伴而定，故事會有微妙的變化，令人有種煥然一新與衆不同的感受。

也有一些擁有特殊背景的人存在，因此在選擇方法時感情移入的程度，或許也會改變喔！



⬆帶著伙伴前進的話，不同的攻擊方式就會出現。

⬇即使是相同的場面，角色不同的話，展開也會不同。





寶物介紹

秘寶大致可分爲兩種。解開各意之謎時，絕對必要的特殊秘寶與一般秘寶等。

特殊秘寶有些會放在地面、放在寶箱內，甚至還會有放在人身上的。

一般秘寶放在散佈於迷宮各角落的寶箱中。有一使用即發揮效力的秘寶及即効性秘寶。簡略介紹如下。



⬆使用寶箱的話，發揮效力的秘寶及章過關必要的秘寶也會………。

⬇拿到秘寶的話，就能發揮效力，而且也有即效性的秘寶。





魔法水晶	不死之藥
 在旅途中，得到它。即所謂魔法的根源。依使用次數而定，魔法等級也不同。	 無敵。使用它的話，在一定時間內能成爲無敵狀態。但有使用次數的限制。
身體的解毒草	**監牢鑰匙**
 解毒藥。當你受到敵人的毒氣攻擊時，就必須用它解毒。它也有使用次數的限制。	 這是解開2章之謎，必要不可缺的秘寶。使用它，拯救你團隊的伙伴們。
火彈防護罩	**生命之燈**
 使用這個的話，火彈會在自己的周圍回轉，而能夠防禦敵人的攻擊。	 1 up秘寶。使用此秘寶的話，即使死過1回也能從這個狀態，繼續續關。



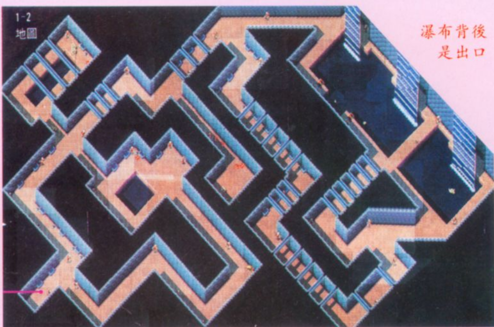
舞台介紹

各章由解謎的通常面及首領面所構成。而通常面是由幾個地圖所形成的，各章擁有其獨特不同風貌之美。

ACT 1 無神神殿

主要舞台是，通往神殿的部分與大水源的地下迷宮。流向迷宮內及上方的用水路與深處的瀑布，像流水般的逼真。





瀑布背後是出口

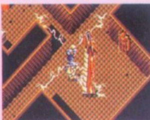
ACT 2 美麗的魔窟

以類似湖上渡口的地方為舞台。圖片看不出來，但背景的湖水，卻微妙地搖晃著。


↑背景非常美麗。

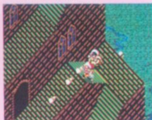
ACT 4 邪惡之火

以火的迷宮為舞台。赤紅的岩漿好美，全體成為一個美不勝收的捧畫。


↑就由地面竄入竄出。

ACT 6 魔的隨從們

舞台是中世紀歐風的古城。進入古城內部的話，即會看到枝狀華麗燈架。


↑城的內部，有許多房間。

ACT 8 血之滿月

以夜晚的古城為舞台。為了阻止卡斯多米拉的復活，主人公等人做最後的抵抗。



ACT 3 惡夢的儀式

以金字塔狀的迷宮為舞台。迷宮內的骸骨及棺木的背景、魔法陣都相當有氣氛。


↑此處有許多迷宮。

ACT 5 降魔

浮游神殿為主要舞台。以相當高明的手法表現其高度。通過透明部分時，好可怕。


↑讓人感受到它的高度。

ACT 7 醜陋的邪城

以建造在巨大龍背上的神殿為舞台。像內臟般的捧畫，美的令人眼花瞭亂。


↑這叫龍背，相當有意思。



光明與黑暗

SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング＆サ•ダクネス

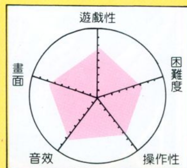
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥8500

參考資料：52、53、55、57、60期

古史多姆桑吉。一個受大地及雨水滋潤的大地，在不久前才經歷了一段大暗黑時代。在這長久的堅苦抗爭中，人們學會了相互的協力，現在他們與斯姆王過著和平的日子。

終於一年一度的和平和豐收的祈禱日來臨了。今年的主祭者是由克莉亞公主代替國王。被指令宮中的第一護衛護駕。

但是，前往祈祭的公主卻沒有回來，到底發生了什麼事呢？國王決定與護衛一同向神殿一窺究竟？





操作方法



本款遊戲是單打用。請將操作盤連接在主機的控制端子１上。

十字鈕

使主人翁等人往前後左右移動。

當指令被顯示出來時，用來選擇指令。

開始鈕

（本款遊戲不用此鈕）

B鈕

（取消鈕）

取消你選擇的指令。

當你處在城及街道上時，一按此鈕，地圖畫面就會改變。

A鈕　C鈕

移動時，一按此鈕，指令即會顯示出來。

用來解決指令。

還有，當傳言的右下方出現「續」時，一按此鈕的話，傳言就會繼續顯示出來。



指令介紹



當你在街上及神殿中時，按下A或C鈕的話，就會變成如下所示的畫面。



⬆在街道上移動時。　⬆在神殿中移動時。

用十字鈕選擇指令，再按A或C鈕，即能使用此指令。（按B鈕可將其取消）



進入（只在街上）

在建築物前，選擇此指令，即能進去。



調查（只在神殿中）

調查附近狀況。發現寶箱時，用此指令的話，就能打開寶箱。



情勢

能看見主人公等人的狀態。每按一次A或C鈕，畫面就會改變。（按B鈕，就會回到前一個畫面）。



持有特品

選這個指令，另四個指令也會被顯示出來。



使用擁有的東西

使用擁有的東西。先選擇由誰來使用之後，再選擇想用的東西。



丟棄擁有的東西

丟掉現在所擁有的東西。主人公等人，一個人只能擁有8樣東西。



交出擁有的東西

將東西，交給伙伴。先選好要交出誰的東西後，再選擇給誰。當對方已擁有8樣東西的時候，即可交換

裝備擁有的東西

光擁有武器及防具沒有幫助。請用這個指令，進行裝備。決定好由誰進行裝備的話，就會轉換到下一個畫面。



魔法

使用魔法的指令。比魯勃及瑪琳隨著經驗的累積，能使用各種魔法。



攻擊

與怪獸作戰。２個以上時，選擇要攻擊那個怪獸。當怪獸倒下，經驗值會上升。也能得到金幣。



擁有物

能使用現在所擁有的東西。請選擇想要的擁有物。



魔法

比魯勃與瑪琳能使用魔法。先決定魔法種類，再選擇由誰來使用。



再見

使用此指令與伙伴一起逃走不一定能夠順利地逃脫。



防護

戰鬥中，進行防護。不能攻。進入商店裡面，按A或C鈕的話，接下去的四個指令，就會顯示出來。

用十字鈕選擇指令後，請按下A或C鈕。（按B鈕的話，即可取消。）

回答問題時，請選擇是或不是的指令。







買購物品

可看到商品，所以請選擇想要購買的物品。請在防具屋選擇物品種類(武器、盾、鎧甲、盔)


賣掉擁有物

先決定要賣的東西後，再選擇想賣的擁有物。請談談價錢。


挖出物

用此指令可看到一些珍貴的挖掘物。


走出商店

用此指令可走出商店。



街道中的建築物

這裏的人都正爲自己的買賣在認眞工作著。當然也有像酒吧那樣，可以收集情報的地方，所以不妨到各地方逛逛，或許能夠有所意想不到的收穫。



↑在此處只顯示著「光明與黑暗」的名字。

⬇街道上有各式的商店。店主都是相當有個性的。



道具店

爲了持續漫長的冒險，必須在事前買下各種必需的秘寶，這家道具店便有這種服務。店員是可愛的女孩。冒險中所需的絕對必要秘寶，在此都有販賣。

具代表性的東西，就是體力不濟時所使用的藥草，和怪獸戰鬥中毒的解毒的消毒草等。進入迷宮探索前，一定要多準備些。如此一來，美麗的店員就會記得你的長相。此處也有珍貴物品，每次去都要探尋一下。


⬅這位女孩是此店的店主。總是露出可愛的笑臉。



↑這是道具店的外觀。這個看板像是個藥罐。

防具店

當和迷宮內的怪獸戰鬥時，主角們必須防禦敵人的攻擊，所以必須在這家防具店買防具。



↑防具店的看板上，是標上一個盾的記號。很容易認。

這裏的防具用品相當充分，有各式可救助同伴的物品，不要小氣儘可能購買一些較上等的防具！特別是使用魔法的人，較容易受傷。


↑若不在此處搜集防具，往後可能就會很辛苦了。

教　會

在此處有靈驗異常的神父在等著你，這裡就是教會。

一進入裏面，就可發現美麗的彩色玻璃所作成的背景，神父站在那裏，手上正經八百拿著聖經。在教會中，可以使那些和怪獸戰死的同伴復活。要使同伴復活，依然要花錢。當然儘可能不要花錢是最好的。

除了同伴復活之外，還可解除中了怪獸毒的人。


➡裏面有神父在。



↑教會是很壯觀的建物。

出　口

要出街道時，只要順著地圖模式便可找到出口。若要進入街道，這裏便是入口。事實上，除了這個出口外，還有另一個在遙遠城裏，被封鎖住的出口。至於爲何被封鎖，至今還是謎。


↑是出口也是入口。遠方可看見藍天、白雲。


↑從出口出來的畫面

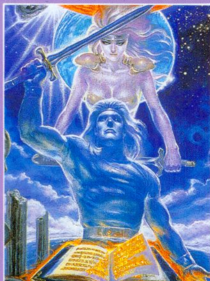
謎 之 店

這回的取材中，尙未明朗化的謎樣商店，就是這個，裏面是否有什麼人物在，或是在作什麼買賣，完全不知。裏面很可能是占卜師。

➡在武器店和酒場中，造了一間像帳篷的屋子，到底有什麼用意？要小心了。



光明與黑暗



浪漫創世紀

BLUE ALMANAC

ブルーアルマナック

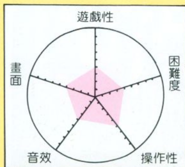
■原作公司：講談社總研
■發行公司：講談社總研
■標準價格：￥8700

參考資料：61、63、64期

銀河系有一個文明之星所構成的銀河聯邦帝國，它的主要任務是，保護與監督未開發的行星及統一帝國間的通貨及語言。

事實上在銀河帝國中，握有實權的聯邦帝國的基礎是，古代異星人殘留下來的通信，移動知性化技術分野的偉大功績。

有一天，一件關係著銀河聯邦帝國存亡的重大危機事件發生了。銀河聯邦帝國要如何面對呢…？





操作方法



這是一款單打遊戲。操作盤請連接在主機的控制端子1上。

■開始鈕

遊戲開始時使用。
遊戲中沒有作用。

■十字鈕

在選擇指令時使用。
在遊戲的移動畫面中，可以讓主人公們移動。

■A鈕

與街上的人談話，或是調查事情時使用。

■B鈕

取消已選擇的指令……等時候使用的按鈕。

■C鈕

在移動畫面中，揭示指令或視窗時使用。

※在選擇指令的時候，用十字鈕來控制，然後A鈕或C鈕決定。



商店種類



街上或宇宙港

本遊戲的冒險舞台中，各星球除了街道、宇宙港外，還住著許多人。人們每天忙碌地工作，而且還會跟你說有關星球上的種種事物〞所以，剛到達後，要好好地聽他們所說的話。街道的四周，被森林、高山、洞窟所包圍。住在那裡的是原始怪獸。人們在街道四周，建造了阻止怪獸侵入的城壁。而在冒險的途中，要具備有與怪獸戰鬥的勇氣。

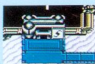
移動方法

星球的街道、森林、高山等地方，都有稱為行動電話的星球通信網（等於公用電話），打電話時，須先知道對方的號碼，才能利用此電話移動到想去的目的地。為了要知道這些未知地點的狀況，與人們溝通情報是不可或缺的。

這種電話是歐那多人的三大發明之一，也是現在銀河聯邦帝國，在做惑星移動的重要系統。

宇宙港

各星球一定會有入口，在那裡能夠安排太空船的起落，當完成冒險，要轉往其他星球時，就必須要利用這個宇宙港口。



商店

有銷售武器與防具的店，以便與怪獸作戰，也有販賣秘寶的店，不過，也會遇上無法裝備武器或防具的時候。



銀行

在這裡可以存放金錢或秘寶，當然在需要時，也可以取出。所以，如果有多餘的錢或秘寶，還是寄存在銀行較好。



旅館

在冒險時，身心疲憊休息的場所。在旅館休息的話，HP、FP會完全回復。旅館中，也有儲存冒險記錄的地方。



醫院

在冒險中受傷或死去都無法在旅館中回復，必須前往醫院，那裡有好的醫生，可以使自己恢復健康。



餐廳

餐廳是供人們飲食的地方，除了可以輕鬆交談之外，也是重要的情報來源，冒險途中要多加利用。



指令介紹

指令分〝地圖移動時指令〞及〝戰鬥時指令〞。要能充分地了解指令的使用方法，才能順利達成冒險的任務。所以，請詳細閱讀。

地圖移動時的指令

地圖移動時的指令		強度的副指令
●秘寶	●強度	●情勢
●軍隊	●排列	●裝備

與街道上的人們交談或調查事情的時候，請按A鈕。而C鈕是顯示指令視窗和團體視窗時使用。團體視窗是顯示同伴們的HP、FP和程度，而指令視窗是選擇指令時使用。取消時，只要按B鈕就可以。


指令視窗　團體視窗

秘寶
要使用、讓渡或丟掉秘寶時，所做的選擇。最早是利用團體視窗，來選擇使用指令的人。這時就會顯示所持有秘寶的細目，進行秘寶種類的選擇。接下來是對這個秘寶，選擇〝使用〞、〝讓渡〞或是〝丟掉〞。可以利用團體視窗來選擇。



軍隊　選擇在地圖移動時可使用的軍隊。不能選擇只在戰鬥時使用的軍隊。最初利用團體視窗來選擇使用指令的人。接下來是軍隊組合要素，如此軍隊即產生。而且可以利用團體視窗來選擇使用軍隊的人。



排列　現在是選擇團體中擔任前衛／後衛的位置。在後衛的同伴，比較不容易受到敵人的攻擊，而我方的直接攻擊力也較弱。使用軍隊時，前衛／後衛，並沒有影響。



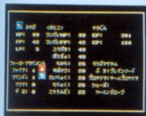
強度　選擇強度時，會出現副指令，可選擇情勢或裝備。

情勢　現在是確認同伴間強度的選擇。可從團體視窗中，選擇使用指令的人。由此可看到所持有的金錢與軍隊程度，在冒險中要詳細確認。

裝備　選擇武器或防具時使用。即使是擁有武器或防具，本身並無作用，必須將其裝備起來。開始時，要從團體視窗中，選擇使用指令的人。接下來是挑選裝備。裝備包括武器、防具、鞋子、工具。根據裝備的不同，攻擊力與防禦力也不一樣。



畫面介紹



「情勢一覽表」

等級
累積與怪獸作戰的經驗值，等級會提高。
等級提高，同伴的能力也跟著提高。

HP
顯示同伴現在的生命力。當HP很低時，同伴的活動力不好，HP成為0時，就表示死亡。

FP
顯示使用軍隊的力量。使用軍隊的時候，FP就會相對地減少。

C
這是宇宙中，能共通使用的金錢。

EP
打倒怪獸時，可以顯示怪獸的種類與數量，也就是經驗值（EP）。在戰鬥中死亡或逃走時，並無法得到經驗值。

MAX-HP
HP的最大值。在旅館休息，可以回復到最大值。

MAX-FP
FP的最大值。在旅館休息，也能回復到最大值。

力量　〝力量〞越高，〝攻擊力〞就越強。

敏捷性
〝敏捷性〞越高，攻擊性越好。

體力
〝體力〞越高，MAX-HP會越增加。

智力
〝智力〞越好，MAX-FP也越高。對於不會使用軍隊的同伴而言，〝智力〞再高，FP也是0。

幸運度
〝幸運度〞越高，從我方逃出的機率就越高。

攻擊力
〝攻擊力〞越強，對敵人造成的傷害越高。

防禦力
〝防禦力〞越高，受敵人攻擊造成的損傷就越低。

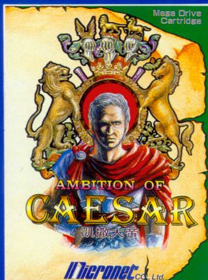
FIRE
FIRE是攻擊系統的軍隊單位。軍隊單位的等級越高，就能再其他軍隊單位結合，使軍隊增加。

WIND
WIND是攻擊系統的軍隊單位。

AQUA
AQUA是我方的情勢／回復系統的軍隊單位。

DEATH
DEATH是敵人情勢系統的軍隊單位。

戰鬥時的指令	副指令
●攻擊	●戰鬥
●自動攻擊	●軍隊
●排列	●防禦
●逃走	●秘寶



凱撒大帝

AMBITION OF CAESAR

凱撒大帝

■原作公司：MICRONET
■發行公司：MICRONET
■標準價格：￥8800

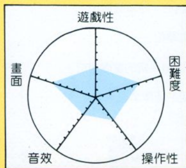
參考資料：53、55期

古羅馬時代——軍人和政客紛紛捲入權力與爭奪鬪爭中。政壇也因而陷入空前的混沌狀態。

這時，一位衆負所望的英雄朱利亞斯凱撒出現，他以軍事上的成就，擴大到政治上的影響，並重劃了羅馬政壇的勢力分布圖。

但新勢力已招致了政客們的猜忌。

他們趁著凱撒出巡地中海時，企圖扳倒他。就在這詭異不明的氣氛中凱撒與其他部隊出航了……。





操作方法





●本遊戲僅供一人使用。請將操作盤接上本體控制端子1。

當在Visual Scene

開始鈕……………暫停
A、B、C、鈕…畫面快速移動

遊戲進行時

開始鈕……………開始、暫停（只是時間上的中止而已，仍然可以實行任何命令。）
方向鈕……………游標Cursor的移動
A鈕………………指令Command的決定
選擇鈕(Window的開啓)
B鈕………………取消鈕(Window的關閉)
C鈕………………Map Scroll

A、B、C鈕的分配，在遊戲中可以選擇指令來變更。





舞台介紹



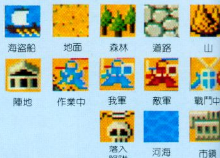
STAGE I

克里特島海濱的登陸阻截戰



我軍固守陣地，防範海盜登陸克里特島，務必破壞停泊在岸邊的海盜船、斷截其退路。路障的設置，可阻止敵人的進攻。其次，可挖掘陷阱，並誘敵陷入，以此給予打擊。

STAGE 1 MAP DATA





STAGE II

地中海上的艦隊戰

凱撒部隊（我軍）在克里特島登陸阻截戰上，擊潰進犯的海盜，擒獲其首領。

凱撒，因此始知埃及發生異變。於是率領部隊取海道往埃及去。

但是，埃及的精銳艦隊正嚴陣相待。敵人把打擊重點，擺在摧毀我登陸艦之上。（※10艘戰艦之外，尚有其他登陸艦若干（載運陸軍、馬匹武器等爲了遂行登陸作戰，必須保護這些登陸艦）。

必須設法，擊潰敵艦，保護我安全的陸埃及。

我軍船隻故障時，應加以修理。

STAGE 2 MAP DATA



STAGE III

街巷戰



修理作業開始





開始朝向王宮進軍。但是王宮四周，分布著重重的路障，以及橫亙著2條河川。能否突破敵軍陣地、破壞路障，抵達王宮?無論如何，必須趕在河上橋樑未被破壞殆盡之前抵達王宮。

STAGE 3 MAP DATA


敵軍陣地


橋


路障


地面


森林


河川


山


市鎮


道路


敵軍


我軍


我軍作業中


戰鬥中


落入陷阱

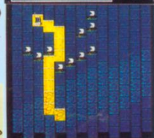












STAGE IV 王宮制壓戰



凱撒部隊，終於攻抵王宮前，但所剩兵力相當有限。相對的，敵軍則在王宮內設置防壁，布署伏兵。勇敢的玩家，是擊潰這些神出鬼沒的敵軍，突破防壁，救出女王克麗佩脫拉?或者被殲滅?
最後的決戰時刻來臨了!

STAGE 4 MAP DATA


地板


庭院


牆壁


樓梯


路障


克麗·佩脫拉


我軍部隊

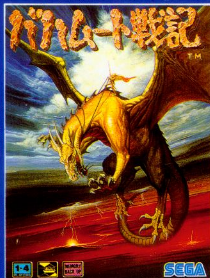

我軍作業中


敵軍部隊


戰鬥中







聖騎士戰記

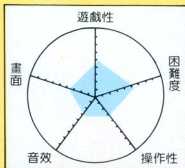
バハムート戰記

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：¥6800

參考資料：50、52、56、57、59、60期

描述在遙遠的從前，聖騎士大陸剛產生不久，就被異形者人士搞得亂無法紀。

就在此際，遂從異形者人士中，誕生了操縱有神秘力量的邪惡軍團。即大魔王所率領的惡魔族，於是惡魔們其後靠邪惡的強權之勢長期地統治著大陸，使得抵抗者完全消滅於無形。但是壓抑在人們心中的正義之心却逐漸在人類族滋長著…，而統率人們的就是佛爾利亞王家的創始者，為打倒惡魔而出發了。





畫面介紹



戰略畫面，是這款遊戲的主要畫面。畫面上呈現的是全大陸的地圖。遊戲中，絕大部份的操作都在畫面的上方進行。



①目前的剩餘TURN LP・SP
②主人公名
③戰略圖
④情報
⑤指令窗

戰略畫面的步驟

依下列操作順序展開遊戲。



1. TURN的開始

在前一個TURN中消耗掉的HP或MP，可望再恢復。對於無再生能力的部隊，最大的HP值只能夠回復¼。同時，還有一些不特定的活動發生。

2.活動

在改變上級規定或設定後的一般規定中，自第3 TURN之後，所有角色於各個TURN都會參與1次活動。活動的內容包含2大類：1.在哪些情形下會發生何種事件活動；2.在事件發生後該採取何種策略之策略活動。其中的策略活動又有3項。（超過4項以上，其中之1項就必須捨棄）

3.政策

進行對外交成敵人角色有阻礙的工作。政策達成後，依照所支配的地區，發給LP值。

4.作戰

以長官的身份，對自己的地區下達各別的命令。至於對無部隊駐防的地區，或委任中的地區，不得下命令。

政策·作戰之操作

在政策・作戰畫面中，若按下操縱器上的某個鈕，指令視窗便會出現毛筆。

所謂的指令，究竟有什麼作用呢？原來，它會具體的下達指示。選擇執行的指令後，請按C鈕以決定之。

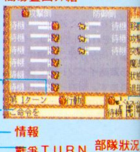
戰術畫面，就是戰爭時的畫面。在「作戰」中，無論是中立，或者是入侵敵軍地區，當遭受敵人或怪獸襲擊而演變成戰爭時，畫面立即切換。

戰術畫面又可以分為初試者可簡單操作的簡易畫面，以及戰況激烈，模擬實戰進行的畫面。

ヘクス畫面介紹



簡易畫面介紹



①先決定由自己或電腦進行。

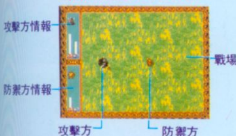

部隊的部署

②在指揮的情形，請將各部隊配置在戰術地圖上。部隊的選擇、決定，是藉由毛筆在地圖上的移動。在明確的範圍內，配合毛筆和C鈕的操作，便可以自由調動部隊。
如要重新配置部隊時，先按B鈕配置部隊；部隊調動完成後，請再按下C鈕。
③當掌握有用於戰爭場合的策略活動時，可以選擇執行或不執行該活動。決定不執行時請按B鈕，執行時則按C鈕。若選擇策略活動項目請按B來決定。



- 戰爭，當攻擊的一方或防衛的一方全軍撤退，或全軍覆沒，或首長殉職的情況下，才告結束。
- 雙方部隊交戰1回，稱爲1戰爭TURN至20TURN雙方仍未見勝負的話，攻擊的一方就必須被迫全軍撤退。
- 戰爭進行中，按下A鈕，地圖上方會出現ヘクス。

戰鬥畫面介紹



格鬥的時間限制30秒，突擊則無時間的限制，直到一方被打敗爲止。

所謂的戰鬥畫面，是指兩邊部隊交戰的動作遊戲畫面。戰爭爆發，戰術畫面上，我方操縱的將領或英雄部隊與敵人展開格鬥或突擊作戰時，畫面會自動切換爲戰鬥畫面。但是，如果未預先設定好戰鬥畫面，屆時候是不會自動轉換的。

戰鬥畫面之操作

按A鈕表示劍，B鈕表示槍或魔法。改用槍或魔法攻擊時，請先利用C鈕打開視窗，再按下A鈕將「普通攻擊（ふつうこうげき）轉變爲「魔法攻擊（まほうこうげき）」。魔法的運用可達到第4級，欲變更魔法等級請直接按A鈕即可。


魔法級數

★魔法的級數愈高，其威力也愈強。



各將領的介紹與操作

將領	■A鈕	■B鈕	■魔法級數
ジーク	剣	槍・魔法	4
バストラル	斧	無	無
シェルファ	杖	魔法	4
エル＝モア	弓	魔法	3
ガイラム	フレイル	岩	無
ベルフレイム	咬	ブレス・魔法	3
クリムト	斧	魔法	4
バルマー	剣	魔法	4

觀戰畫面

選擇觀戰者，中途不得加入遊戲。遊戲過程全部以戰略畫面呈現出來。

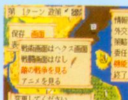


在第1 TURN「政策」畫面中，按下■開始鈕，吉克軍的政策指令便會在畫面上出現。

此時，只能夠使用情報・機能的指令，藉由這些指令你可以了解各將領間的勢力分配，或保留遊戲等事情。

指令操作的方面，和普通的「政策」相同。情報的輔助指令，因不受規則的制約，故影響所及，連吉克領地以外的地區也可以清楚地看到。





此外，在機能的輔助指令的畫面上，設定好「觀看敵人作戰」指令，遇戰爭爆發時，便會切換成戰術畫面。

若吉克陣亡或是使用機能輔助指令中的其他指令，設定「政策無法執行」的時候，就不能再進入到下面的遊戲中了。



斬～夜叉圓舞曲

ZAN

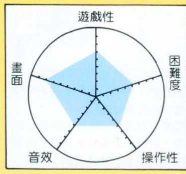
斬・夜叉円舞曲

■原作公司：WOLF-TEAM
■發行公司：WOLF-TEAM
■標準價格：¥8500

參考資料：56、57、59、60期

「斬、夜叉圓舞曲」是個以戰國時代爲背景，以各種各式不同的戰鬥爲模擬的遊戲。即使說此款遊戲就是做爲戰國模擬遊戲，一點也不誇張。同時它也是個溶入呪術、實物、結界等新系統的戰國模擬遊戲，故稱爲科幻的模擬遊戲，可能會較恰當些。

這款遊戲的目的是選擇操作的陣營，操縱屬下的武將，把全國統一。首先是選擇1P或2P，進而決定採用何個劇本開始玩。





操作方法



「斬～夜叉圓舞曲～」的基本操作方式，是使用十字鈕來進行游標選擇，而A鈕是決定，B鈕是取消。C鈕是在選擇方式時使用。

■開始鈕　標題畫面……………「STRAT GAME」
■十字鈕……………………………游標的移動
■A鈕……………………………輸入的決定
■B鈕……………………………取消
■C鈕……………………………方式的選擇

對於方式的選擇，請看下一頁的介紹

※在入門介紹時，會有「請選擇○○」的時候，這時用十字鈕移動游標，來選擇指令或單位，再按A鈕做輸入決定。





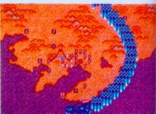
模式選擇





夜叉圓舞曲的標題畫面，如上圖所示。游標在行動的時候，用行動模式，在地圖的時候，是地圖模式，而在指令時，是指令方式。在行動模式時，可以使用行動的指令。而地圖方式時，可以選擇單位。指令方式時，可以選擇指令的實行方法。

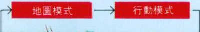
而按C鈕，可以改變這些方式。但方式的變更，只能針對戰略命令與行軍命令而已。



戰略命令



行軍命令





解說脚本的序盤 玩者可以選擇三個年代的脚本。如果是你的話，會選擇那一個年代呢？

在「斬～夜叉圓舞曲～」中，一共有三種脚本可供選擇。任何一種脚本都包含夜叉、魔空、中間陣營三種勢力的戰爭。而玩者可以從任何陣營開始。但是對於脚本與陣營的選擇，並不是很容易的事。爲什麼呢／這款遊戲，由於脚本的不同，勢力的分佈差異很大。姑且不論脚本1，初學者即使選擇脚本2的中間陣營，也無法稱霸全國。

所以，開始時還是選擇對自己較有利的脚本來進行戰鬥較好。比方說，需要有強大的戰力時，可以先選擇脚本2的魔空陣營。魔空陣營除了擁有戰國霸權中非常有勢力的織田信長、豐臣秀吉、德川家康等三人之外，在妖力上，也是最強大的。不過，除此之外，脚本3的夜叉陣營，也是值得推薦的選擇之一。

脚本 1 黑暗之兆

列国情勢	
魔空	3国
中間	19国
夜叉	2国

武将情勢	
魔空	8人
中間	44人
夜叉	6人

這是織田信長成爲死魔神的大將，要向各國進行侵略的脚本。另外，夜叉陣容也開始行動，面對這兩個陣營，將會相當辛苦哦／如果選擇魔空陣營的話，同陣營的領土會比較集中於中央部份，這時將武將集合起來，對敵人進行攻擊，是最好的戰略方式。不過，在這附近也有武田信玄、北条氏康、齊藤道三等強力的武將，將會有場激烈的戰鬥發生／所以，一定要善用咒語。最好的方法是拉攏夜叉陣營的武將，使他們成爲我方人員。

脚本 2 魔空君臨

列国情勢	
魔空	16国
中間	3国
夜叉	5国

武将情勢	
魔空	37人
中間	7人
夜叉	13人

這是對魔空陣營非常有利的脚本。選擇魔空陣營的話，即使是不考慮戰略，只要運用現有的力量與數量，就能夠順利地達到全國的統一。不過夜叉陣營也不能等閒視之。夜叉的中心人物最空與伊織，是位於伊勢與山城之間，只要能從九州開始，善於拓展自己的勢力，也是能夠將魔空打敗的。相反地，中間陣營是最弱小且最危險。所以，以武田的甲府城與北条的小田原城爲前線，能耐得住魔空的攻擊，還是會被魔空陣營打敗呢？

脚本 3 勢力均衡

列国情勢	
魔空	7国
中間	10国
夜叉	7国

武将情勢	
魔空	17人
中間	25人
夜叉	15人

這是夜叉與中間陣營恢復勢力，形成三個勢力均衡的脚本。不論是從那個陣營開始攻擊，都不成問題。而且對於選擇夜叉陣營想要征服全國的人而言，這個脚本最合適。以九州爲根據地，到上杉的越後爲止，不斷地擴充領土，勝利則在望／而魔空與中間陣營，只要一方能取得位於地圖中央的美濃、甲斐、駿河、相模，及武藏等5國，就勝利了／由於魔空會使用咒語，對中間陣營將是一場苦戰。　。

重點 武將的行動，有四種型式

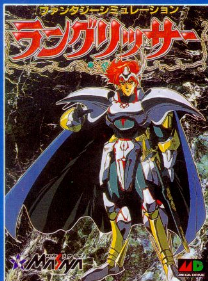
在戰略命令中，編列武將的時候，千萬不要忘了〝行軍〟這個項目。這是在行軍命令終了時，沒有接受到命令的武將，會成爲自動行動（由電腦自動控制行動）。

風	這是重視交談型。不是用戰爭的方式解決，而是利用交談方式，拉攏對方的武將。所以絕對不可迷惑。
林	這是取得均衡的臨機應變型。考慮周遭的情況，做出最好的行動。這是最穩的選擇，平常選擇這個就可以了。
火	不斷攻擊敵人的重視攻擊型。只要發現有敵人，就進行攻擊。所以要選擇兵力強大的武將。
山	徹底防禦的據點防禦型。與敵人很接近的守城武將，多屬於這種類型。這是消極性的選擇，不會隨意攻擊，大可放心

增加武將，對自動行軍很方便。



要不要自動行軍，由你決定。



夢幻模擬戰

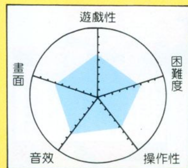
ラングリッサー

■原作公司：NCS
■發行公司：NCS
■標準價格：￥7300

參考資料：57、59、61、62期

世界上有一把從上古流傳至今的神劍，擁有這把劍的人可以獲得無限的力量。結果許多人因它而互相殘殺，所幸這把劍後來被密封起來，由巴魯迪亞王家守護著。

可是好景不常，達魯西亞帝國的皇帝帝哥斯爲了奪取那把沈封已久的神劍，竟發動大軍侵略巴魯迪亞。他的眞正目的，當然是爲了稱霸世界。如今，你就是世界救星，要充當指揮官率領軍隊，打贏這一仗。





操作方法



使用操縱器操作、■方向鈕選擇、■C鈕決定，以及■B鈕取消。

————	目錄等	TURN中
■開始鈕	目錄的結束	打開設定目錄
■方向鈕	移動游標	移動游標
■C鈕	決定	打開設定／指令目錄
■B鈕	取消	取消／遊戲的高速化
■A鈕	————	變更地圖的倍率

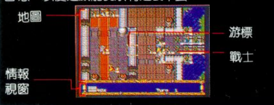




畫面介紹



畫面上，顯示出各種的情報。好好把握情報的眞正含意，以便遊戲能夠順利進展下去。





戰士介紹

將各種的情報輸入到分布在地圖面上的各式戰士上。

- ■戰士符號——表示戰士的種類。
- ■行動結束記號——意味著行動已經結束。因此，對於附有此類記號的戰機，不可下達作戰命令。同樣，有×記號的戰士也不屬於我方玩家指揮下的部隊，因此，不得命令之。
- ■指令記號——表示只有指揮官才能對部下下達的指令。
- ■持久力——我方以黃色來代表，敵方以藍色來代表。

戰士



戰鬪時的規則和條件

對戰士下達「攻擊」指令，指揮我軍與敵軍作戰。戰鬪中，有下述幾項條件，將左右其結果。

⊙戰鬪畫面⊙



基本能力	戰士具備的攻擊力、防禦力。
指揮修正	所屬的戰士，惟有在指揮範圍內發動的戰鬪才是有效的。指揮官擁有的攻擊。防禦修正值屬於其基本能力值，此修正值對於指揮官本身的戰鬪沒有任何影響。
級數修正	指揮官的級數愈高，對攻擊率愈有利。
地形效果	戰士所在的地形特性，對於其防禦能力有相當大的影響值愈大，防禦愈是有利。
持久力	持久力高的戰士，攻擊次數也多，較容易有重創敵方的機會。
攻擊	敵我雙方交戰戰士的種類，也是左右戰爭情勢有利、不利的關鍵。

規則

戰鬪的結果是持久性爲O的戰士將被消滅。只要戰勝對方戰士，我方部隊指揮官的經驗值便會增加。若打敗對方的指揮官，其所屬部隊成員都將被消滅。

戰士・指令

在我軍爲主的情勢下，畫面上會出現選擇我方戰士和戰士指令一覽表。根據這個，可以對我方戰士下達指令。不過，命令所及的對象應該只限定在未印上E 或X 記號的我方戰士。E符號（行動結束信號），必須是當「移動」「攻擊」「魔法」「治療」等指令完成後，才被附與的，因此，這4項指令在1局中，不論是哪一個都可以來執行。「指令」即使在行動結束後，再多使用幾次也無妨。



魔法（限指揮官使用）




魔法種類，按級數之不同而不同。魔法指令，當MP值未達一定時，不能執行的。魔法大致上又可以區分爲攻擊系和治療系兩種。對我方而言，前者爲敵、後者爲友。至於，未到達使用魔法級數的戰士，任何一種魔法都不會產生。

魔法一覽表

姓名	效果	消耗MP值
龍捲風	出現4條龍捲風，攻擊對方。	8
燃燒彈	火球撞擊目的地，引發一場大爆炸 火魔現身，噴出熊熊烈火。	4 8
雪崩	大地動搖，天崩地裂。效果波及範圍很廣。	16
閃電	從指尖射出一道强烈的光線，直接攻擊敵人。	4
打雷	雷聲隆隆、落雷不斷。	4
神箭	初級魔法。威力和魔法效果範圍都不大。	2
睡眠	顧名思議，被咒上了就會馬上沉睡過去。	4
混亂	敵、我不分，漫無目標的攻擊。	8
雪暴	寒風大作，四周圍被風雪冰凍。	4
治癒1～3	治療魔法。數字愈大，治療的效果也愈大。	2/4/8
石化氣體	會噴出化石岩。	



夢幻模擬戰



三國志•亂世群英

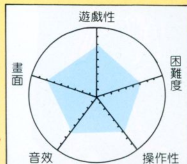
三國志列伝•乱世の英雄たち

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥8700

參考資料：55期

在中國，想成爲一位偉大的人物之前，聽說非得熟讀〝三國志〞、〝水滸傳〞、〝西遊記〞、〝金瓶梅〞四大巨著不可。可見三國志根植在中國人的心中是如此深。所以這款遊戲，遂以人盡皆知的三國志人物爲題材，展開遊戲的歷程。

不過往往以歷史爲模擬背景的遊戲，便會使玩家玩得不知其所以然，而無法溶入遊戲之中，但這款遊戲則否，即便不知道也可以視其爲戰略遊戲。





以中國爲舞台的壯大歷史模擬遊戲



一千八百年前的熱戰

1800年前的中國，經過400年漢帝國的統治，終於趨向崩裂。

在這亂世之中，勇敢的英雄，爲統一中國努力。中國終於成爲魏、蜀、吳三國分立，三國志中的英雄好漢開始了激烈的戰鬥，來完成中國的統一。



↑從多位君主中，選出一位來進行統一大業。統一之路非常地艱辛，必須要有勇氣與明確的決斷，才能完成任務。



↑不會想到這是與1800年前的武將進行激烈的戰鬥。



↑從多位君主中，選出一位進行統一中國大業。

從3個時代中選擇

在壯烈的歷史故事中，讓你也能親身體驗的「三國志列傳」。

三個劇情之間，經過了25年以上的戰國時代。由於這些分裂過程，最後成爲全國統一的關鍵。

還有，在三個劇情中，武將或部下們所擁有的體力、智力、武力等狀況或是國家的數目，民衆的忠誠度等，也會不斷地變化。





189年

剛剛進入長期戰爭的三國志時代。

後漢第12代皇帝——靈帝駕崩，董卓在都内養肥自己的私產，行盡壞事。曹操見此情形，號召武將，欲打倒董卓爲目標。

200年

孫堅中了劉表軍的計策而死。爾後，孫堅之子孫權，繼承父親的遺志，擔任君主。

其他的武將，並無太大的變化，但情勢狀態會有變化，必須注意。

215年

以統一爲目標的武將，漸漸被劉備、曹操、孫權三人排擠掉。制霸荊州的劉備，繼續延展領土。但是，曹操及孫權儲蓄了更多的國家及豐富的資源，三國的力量已均等化。



↑由於是亂世，所以戰爭很多。



↑敵人的城堡堅固，難以攻破。



↑很漂亮！劉備軍將孫權打敗了。

指令介紹

在模擬遊戲中，決定勝負的重要關鍵在於選擇正確的指令。

這款「三國志」在使用上大略可分為內政、外交、軍事等3個指令。

統一中國時，即使你選擇有力的武將，但對指令的使用，活用錯誤的話，天下統一之路，將不會開。這些是中國統一不可欠缺的指令。

內　政

主要是對國家發展，提昇部下地位等為目的的指令。種類分為「開發」「移動」「福祉」「任命」「稅率」「教育」等以國家政治為中心的指令。

首先進行開發、福祉、教育，再來提昇國家的產業值、統治度及部下的忠誠度，如此的作法，比較好！

還必須注意稅率、任命等重要指令的選擇。

開発

擔當開發的武將，決定每個月的納稅預算。經由開發的實行，本國的產業升級，促進國家的發展。而在戰爭上所獲得的勝利，也能增加金額的收入，這對國家的發展，有很大的幫助。

移動

國家的大守與部下們，可以在本國的領土內移動。這是在自己的領土，受到敵人的攻陷，而武將的數目減少時使用。

還有就是有力的部屬，被任命為大守時，也能移動。

福祉

與開發的指令一樣，擔當的武將，也是決定每個月的決定。

尋求全民的福祉，則全國的統治度也會提高。當福祉處理不好的時候，那麼國家將會不安定，甚至會發生暴亂行動。

任命

可以給自己的部下、大守、軍師、官位等職位。而任命的基準，是根據所持的武力、智力、士氣等，詳細地評估之後，予以任命。但對忠誠度低的部下，任命時就要注意。

教育

可以對大守與其他的武將，進行教育。

根據教育的實行，可以提升部下的忠誠度。不管武力、智力方面多麼地好，忠誠度低的部下，對君主沒有什麼幫助。

輸送

從領土內的國與國之間，可以運送米或金錢等重要物資。

可以輸送的物資單位是米一萬、錢一萬、米和錢各一萬三種。特別是國家的物資不足時，將沒有戰力，這是非常有幫助的指令。

外　交

外交是與他國武將間最有效的指令之一。還有一個是趁敵人不注意時，進行計略，具有友好與攻擊2面的指令。

種類上又可分為同盟、借用、返濟、情報、計略。

像189年有許多武將立志要中國統一的情形，不光攻打敵人，還須與其他國家結盟，以防本國被攻。

同盟

這是可以與他國結盟的指令。尋求同盟的方法有提出米或錢等貢資，或是說服他國的大守進行結盟等兩種方式。當然，他國如要來尋求結盟，也是用同樣的方法，這對作戰非常有利。

借用

這是向同盟國借貸米或金錢等物資的指令。

經過長期的戰事或是人民的內亂，可以進行米或金錢的借貸。當然，如果借而不還，往後將會有好戲可看。

計略

與他國結盟，並非就是外交。有時給他國造成損害，也是一種外交計略。

計略包括有離間、暗殺、火計等三種攻擊方式。但每種都會造成嚴重的損害，成功率不高。

軍　事

進攻敵國前，所用的軍事指令種類上有：「徵兵」「武器」「情報」「人材」「防衛」「訓練」。首先要做的是整備好與敵人的戰鬥。為提昇部下的士氣，必須進行訓練。在面對敵國部隊前，先行徵兵，為獲得更優秀的部下，進行「人材」。軍事準備完成之後，則可往他國出陣。

武器

君主或者授予部下的武器，將可使用在戰鬥上。

武器包括有拐突槍、鑑、眉小刀等三種，根據個人所適用的武器而選擇，將會發揮很大的戰力，而達成勝利。

防衛

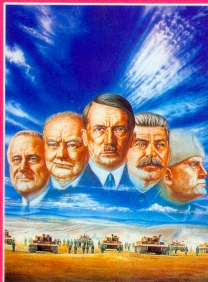
無論是用強大的攻擊力攻擊，或是輕易地消滅敵人的攻擊，都很重要。

為了這緣故，防衛的建設，可以提升防禦率，只要有強大攻擊力與完備的防衛力，國家必強盛。

訓練

不論有多少的大軍，沒有高昂的士氣，將無法戰勝敵人。

經由訓練，可以提升部隊的士氣。只要全軍士氣提升，那麼對敵作戰，將所向無敵，完成最後的統一大業。



超級大戰略 2

ADVANCED DAISENKYU

アドバンスド大戰略

■原作公司：SYSTEM SOFT
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥8700

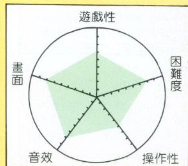
參考資料：53、57、59、61、62期

1939年9月1日0445時，由希特勒指揮的德國軍，開始侵略波蘭。一場被稱爲史上最大的戰略，拉開了序幕……。

德國的科學家以世界第一的地位，企圖將世界化爲火、化爲海。

遊戲中，聞名的戰鬥機、戰車都將一一登場。而捲入日本、德國、義大利間3國同盟的戰爭也是相當吸引人的。

你是否能改變歷史呢？只有在遊戲中才能找到答案……。



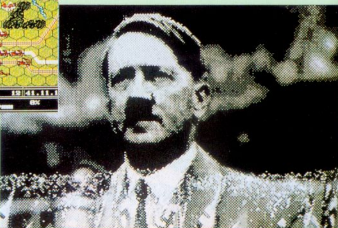


指令遊戲





這是戰鬥攻擊型遊戲，所以有許多刺激的戰鬥畫面。除了周密的作戰計畫之外，還要充分利用時機哦！



遊戲開始時

ロード
状況表
サウンド
操作
索敵
天候
システム
開始

指令介紹

副指令 按3次	副指令 按2次	副指令 按1次	主要指令 按1次
全自動	記録		移動
全体図	サウンド		攻撃
部隊表	操作		補給
状況表	索敵		武装
収入表	天候		性能
開発表	システム		



主要指令是移動、攻擊、占領、合流、補給、武裝、性能…等。

状況表　開始時，遊戲進行中

各國領土（占領狀態）與首都位置，天候狀況等，目前的狀況，可以一目瞭然。



天候　開始時，遊戲進行中

這是天候ON、Off切換的指令。完成版是考量了活動版的內容，在遊戲進行時，對於操作方式是？



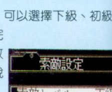
音效　開始時，遊戲進行中

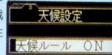
這是警報音效裝置次數的設定裝置次數的設定。音效ON、Off。也可以變更各國的音效。



索敵　開始時，遊戲進行中

索敵的方式，可以選擇下級、初級中級與上級。在完成版中，可能會改成無法設定，也說不定？





操作

遊戲進行中

除了活動方式之外，這是可以操作各國玩者的電腦指令，非常重要哦！



收入表

遊戲進行中

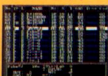
下個畫面中，玩家從都市中，得來的收入。對收入低的都市建設最好。



部隊表

遊戲進行中

玩家對自己的部隊在那裡，狀況如何一目瞭然。按下主要鈕，即遶部隊之處副鈕顯示號碼、種類與未行動順序的指令。



副指令時，會揭示部隊順序指令。選擇主要指令時，依目的變化。

全體圖

遊戲進行中

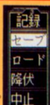
這是司令部的畫面。部隊所在之處會閃動，是一幅非常方便的作戰圖。



記錄

遊戲進行中

遊戲可以控制儲存、道路、降伏、中止。儲存有三個地方，非常方便。這是變調器方式不可缺的重要指令。



開發表

遊戲進行中

根據年代，可以登記新的單位，進行進化。這是可以看到進化狀況的指令。用主要鈕來選擇，而解除時，只要副鈕即可。



想看的單位配合游標按下主鈕，即變開發畫面。

全自動

遊戲進行中

根據全移動（行軍）、全占領、全工事的ON、Off，可以一次進行。





戰鬥畫面

戰車VS戰車



戰車彼此對立，馬上就要爆發一場大戰，氣氛越來越緊張了。

砲擊開始！效率雖沒有很好，沒有完全將之消滅，不過大致上馬馬虎虎。

戰車VS飛行機



針對地面上的戰車，天空飛來了大批的飛機，只有奮起抗抵了。

哦～！太棒了，將戰車擊滅了，從斜方來看，視點也非常地好。

攻擊機VS攻擊機



受到敵人的先制攻擊了。現在正是對敵人展開反擊的時候了。

受到先制攻擊，眞是損失慘重。我方的飛機從高空，慢慢地往下墜落。

攻擊機VS戰鬥機



攻擊機與戰鬥機，展開了壯烈的戰鬥。那一方會得到制空機而勝利呢？

戰鬥機在空中大戰中，會智高一籌嗎？竟然被擊落了，眞是混球——。

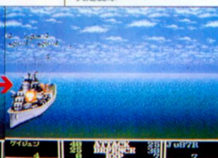
攻擊機VS輕巡洋艦



這次，想讓各位看好的是大的艦船。在戰鬥的時候，迫力十足。

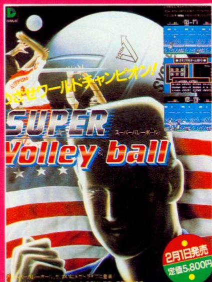


進行爆擊，像這種程度的攻擊，一點作用都沒有。海面還是怎麼地漂亮哦！



稍微小試一下，接下來的是，準備砲火攻擊。

超級大戰略2



超級排球

SUPER VOLLEY BALL

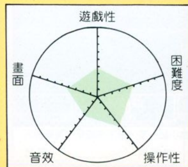
スーパーバレーボール

■原作公司：VIDEO SYSTEM
■發行公司：VIDEO SYSTEM
■標準價格：￥5800

參考資料：58期

超逼真且具臨場感的運動遊戲「超級排球」這回在 M.D. 版登場的，原本就是電動版上轟動一時的遊戲。這回ＳＥＧＡ主機能有如此完滿的移植作品，以簡單又容易操作的方式，就能展開精彩的攻防作戰，影視系統眞不是蓋的。

而打得手心出汗的緊張感、白熱化的呼聲，充滿高昂的戰鬥氣氛等等能充分體會出其中個中趣味的，可都是這款「超級排球」的最大特徵了。





遊戲介紹



本款遊戲特別爲一些較不熟悉排球的玩家，而將操作簡略化。當你熟悉後，即能靈活地使用類似動畫中才能看到的必殺技「雷電發球」，將對手打得落花流水。一款設計親切的遊戲，將玩者由初學階段引導入高階層。當然也是可以進行雙打及電腦對戰哦！



←操作單純但備受歡迎



↑初學者也能輕易地操作…操作性是它受歡迎的秘密…

有16種類的球隊供選擇

球隊的名字全部採略稱。實際上，於遊戲中登場的球隊，都是各位曾耳聞的。一款使喜愛排球的人，想放手一搏的遊戲，即使對排球不感興趣的人，只要熟悉本遊戲中各球隊的名字後，當你看到電視或其他地方的排球賽時，會有「恍然大悟」的驚喜。另外，這回登場的球隊更高達16支。





←左邊比較適合初學者



日本聯盟		
日鐵		接球不易，但攻擊力卓越超群。尤其當你決定好新人中「なかがいち」的後衛攻擊後，定能所向無敵。
藤富		一支強悍的球隊。但因主將身體不適，所以只要有效地使用熟練者的「みつはず」得點的話，即沒問題。
日電		新人的「せんすうい」與順利的「かねくお」，使它最近急速地成爲一支強大的球隊。只要分配平均，或許會很容易使用？
日東		因「はりゃ」與「ぐりうざね」的活躍，而安定的強大球隊。日本Taba似乎是日本Tabascojuice的略稱。
山度		一支由全日本的強打「おおうるう」和「おぎぬお」及封球「かんばやし」決定勝負的球隊。如何攻破封球才是問題。
ＮＫ		這支球隊的威力，降低到令人無法想像的程度，但所幸有「いのういえ」與「さねどあ」，而能保住其威名的球隊。
托雷		以強打主將「くあん」與封球的「うあん」兩人爲中心的球場。除掉這兩位的話，這支球隊，就不堪一擊了。
Ｖ西斯		主將「まんがん」成爲攻擊的中心，完全是支初學者練習用的囉嗦球隊。但輕視小看它的話，就會……？

熟悉操作基本球技

發球

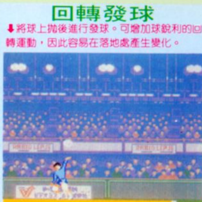


下墜發球

⬆這種下墜發球法是發球的基本球技。依操作方法而定，必殺技也……。

回轉發球

⬇將球上拋後進行發球。可增加球銳利的回轉運動，因此容易在落地處產生變化。





跳躍發球

⬆這種跳躍發球法，最具攻擊力。將球又快又低的打到對手的球場中。成為發球好手。

攻擊



一般攻擊

⬆將球托高超過球網後，展開殺球。也能用虛招戰術。

快速攻擊

⬇當托球手將球托高的同時，攻擊手立刻跳起，展開快速攻擊。





後衛攻擊

⬆將球托往後方，讓後衛進行強力攻擊。相當有威力哦！

托球攻擊

⬇托球手假裝托球，出其不意地將球攻進對手的球場。



接球



一般接球

⬆一般普通的接球方式。這個時候，能選擇快速攻擊與開放式攻擊哦！

回轉接球

⬇當對手的發球，打到後頭時可用此技。日本人編的著名技法，值得一見的妙技。



封球



雙層封球

⬆對手進行殺球的瞬間，立刻躍起將球擋回去的技法。靈活運用它，絕對有利哦！

熟悉基本球技的話 立刻展開比賽！

各位玩家們，你們已經記住排球的各種使用方法嗎？指揮全日本球隊與義大利球隊展開練習比賽！

⬆用比賽前的設定模式，對義大利得點定上不利條件。

	JPN	ITA
SERVE	4	28
ACE	0	19
RATE	0%	67%
SPIKE	9	13
ACE	0	5
RATE	0%	38%
BLOCK	6	10
ACE	0	1
RATE	0%	10%

➡比賽後有殺球成功率表示



⬅遊戲開始了。日本全力攻擊！



➡喜歡吃通心麵的義大利球隊，輕易接到球。





⬅「そるち」的彈丸殺球已定。日本陷入苦戰



➡殺球擊中要害，遊戲終了。日本慘敗。



暴力足球

WRESTLEBALL

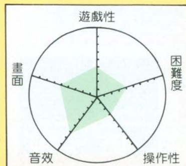
レッスルボール

■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：￥5800

參考資料：57、58期

這款「暴力足球」是拿姆科加入 M.D. 之後的第6款運動遊戲。雖然如此，却不是一般常見的運動遊戲，而是充滿近未來風格，令人有耳目一新的鬪技足球遊戲。

同時也是一場男人與男人間激烈衝撞的比賽遊戲。它可說是綜合足球和美式橄欖球的運動遊戲。在比賽中，會一再地重覆激烈的衝撞和爭球的情形，即使只是觀賽，也會不由自主地使出渾身解數，可以說是夠帥、夠刺激的遊戲。





術語說明



●爲能夠充分享受足球的樂趣，你必須先了解足球 的基本知識和規則。

〔守門員〕防守球門的人，也是全隊當中總合力最佳的球員。但是，活躍的地區只限在球門區和得分區附近。

〔sweeper〕在守門員前死守住球門的人。這號球員通常都被要求需有超人的耐力以抵擋住敵人的猛烈進攻。

〔右區〕〔左區〕和sweeper共同負責守備的任務。主要在防止敵人從邊線附近攻入。

〔右中衛〕〔左中衛〕同時擔任攻擊和守備的任務。在緊急的情況下，加入攻擊的陣容，可以提昇進攻的力量。

〔右忍者〕〔左忍者〕和一般球員同爲攻擊陣容的核心人物。這號球員需有很强勁的脚力和踢球威力。

〔右翼〕〔左翼〕在邊線附近，負責將球傳給在球門前的我方隊員。以脚力佳，速度快的選手最適合擔任之。

〔G ENERAL〕不僅是攻擊陣容裡的一員，也是全隊的關鍵人物。在忍者或翼的協助下，對準球門，盡力爲球隊爭取得分機會。





遊戲規則



①比賽時間

遊戲時間，15分鐘爲1 quarter，共有4 quarter，換言之，比賽進行的時間有60分鐘。

②場地

先是1P在畫面下方的場地內，然後每15分鐘，和對方球隊互換攻防的場地。

③比賽開始

①遊戲是在球自空中落下雙方方互相爭奪的混戰中開始。

②拿到球後，一邊盤球、帶球、傳球，一邊攻入對方的場地內，然後，瞄準球門，一舉射球。反過來，如果球被對方搶去，必須使用扭、撞等攔阻技巧，再把球奪回來。



③球出了邊線或底線時，要發球門球。

這時候，比賽暫停計時，按照一定的規則，重新再開始。







④得分



球門（1分）
　球踢中得分板
便得到1分。拿球
的選手若是觸板，
也視同射中球門，
得1分。
觸地得分（3分）　帶球跑進觸地得分區者得3分。或在觸地得分區內，觸及落下來的球，也一樣得3分。

⑤比賽結束

4quarter終了，比賽結束，得分多的一方獲勝。得分相同時，再進行延長賽2quarter。如果在延長賽中仍無法分出勝負時，就以戰鬥皇家來定勝負。



畫面説明

在球場上，敵我兩隊的選手會以顏色區別。黃色代表球。



操作方法

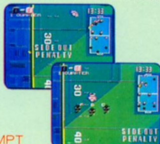
	■A鈕	■B鈕	■C鈕	■方向鈕	
沒帶球時	扭倒		交換游標	移動	沒帶球時
盤球中	射球	踢球傳球	帶球	移動、指定傳球方向	盤球中
帶球	反攻	手傳球	帶球	移動・指定傳球方向	帶球中
球自上方飛過時	截球	――	――	移動・截球的方向指定	球自上方飛過時
守門員(沒帶球時)	擒抱・跳躍	――	――	移動・擒抱的方向指定	守門員(沒帶球時)
守門員（帶球時）	――	踢球傳球	――	移動・指定傳球方向	守門員（帶球時）
球從球場上飛出去時	發球門球	※紅色部份的操作方法，是隨著按鈕時間的長短，而改變其威力。			

其他説明

•當球飛出邊線或底線外時，須依照規則重新再開球。

〔邊外罰球〕SIDE OUT PENALTY

•球出了邊線外時，弄出線外的一隊派出1人，另一隊派出3人，兩邊進行搶球。
這時，可以用Ⓐ・Ⓑ・Ⓒ鈕來決定由那位選手得球，對方又是由誰來負責攔截攻擊。



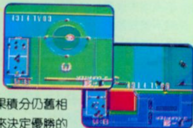
〔罰球・三人攔擊〕
PENALTY TRIO ATTEMPT

•球從我方底線出去時，由對方派出3位進攻球員踢罰球。
至於攻擊隊要由誰負責踢，請用Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ鈕來決定。按■方向鈕決定守門員防守的位置，之後再用相同的鈕➡預測球來的方向，並按■A鈕防禦之。不按■方向鈕，表示球將從正上方躍過。



〔發球門球〕GOAL KICK

•球從對方底線出去時，對方的守門員必須發球門球。先利用■方向鈕決定踢球的方向，然後再按下■B鈕。



戰鬥皇家

比賽進入到延長賽，如果積分仍舊相同時，➡以戰鬥皇家的方式來決定優勝的隊伍。選擇バトルロイヤル模式後，就只能夠玩戰鬥皇家。
①操作和一般的玩法完全相同。也可以運用扭撞的技巧和對方互較。
②受到相當程度重創的選手不能夠再出場，換句話說，如果能將對方全部隊員擊倒的話，便可以獲得最後勝利。



③
戰鬥皇家模式是採用上半場、下半場的2回戰制。因此，有可能各半場的積分都相同，這時候，仍舊只以1回延長賽來定分曉。



戰鬥高爾夫

BATTLE GOLFER

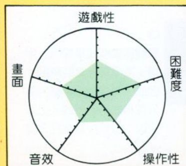
バトルゴルファー唯

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6000

參考資料：57期

故事是由與邪惡組織「黑暗幫」的高爾夫迷們交談展開的，打聽有關黑暗幫首領「G教授」的情報之後玩遊戲。在和他們交談時，敵人會透露他們的必殺技，所以無論如何要很用心地對談。

在 M.D. 版中，許久未與各位見面的高爾夫遊戲，這回又在SEGA復活了。不僅兼備冒險模式，而且也溶入A－RPG要素，所以對於不擅於此高爾夫的人，應該也可以盡情地玩了。





遊戲的玩法



1.冒險畫面

爲解救遭強行帶走的〝蘭〞，唯起身迎戰前方充滿未知危險的戰鬪高爾夫。所謂知己知彼百戰百勝，多問、多聽、廣泛調查，收集情報，才是唯在高爾夫賽中致勝的關鍵。若不幸失敗了，遊戲便結束。



情報

情報的最後，若出現〝▼〞符號，請按下A或C鈕。下一個情報會再顯示出來。

情報顯示終了，指令會再出現。請以■方向鈕選擇、■A或C鈕決定所需要的指令。若決定取消時，請按■B鈕即可，隨著遊戲的進展，出現的指令將會愈來愈多。

情況

在冒險畫面成高爾夫畫面中常會有〝情況〞的顯示，目的在告知玩家目前所處的情況爲何。



- ＬＶ（級數)目前的級數
- ＳＰ（打球威力)級數增加，威力也大爲提昇。當使用技巧時，打球的威力便會減低。
- ＥＸＰ（經驗值） 在比賽中得勝或有好的成績時，就能獲得經驗值。

2.畫面介紹

高爾夫畫面正式登場，遊戲即將開始。請注意畫面上的各種顯示，掌握住球的特徵。



❶ 高爾夫球場的全場圖，用口圍住的部份，將顯示在畫面上。

❷ 球洞編號、標準桿數、到球洞的距離（Y：碼）等等。

❸ 各種模式中，玩家的相關資料。
- 冒險模式一情況
- 高爾夫模式一表示分洞競賽中的勝負，或在以總桿數決勝負的

比賽中，前幾洞的總得分數。

❺可以從5種指令當中，選擇出在遊戲中欲採取的行動。

3.高爾夫球的打法

從高爾夫畫面的指令表中選出「打球」一項，立即會出現打球一覽表。

請以■方向鈕左右來選擇，■A或C鈕來決定。按下■B鈕，畫面又再度回到高爾夫球畫面。



❶CLUB

得變更CLUB。■方向鈕請往上或下按以便選擇，選擇確定時再按■A或■C鈕即可。



❷FACE

利用"情況"的變化來控制揮桿出去的球為左曲球還是右曲球。

畫面上出現的是球靜止不動時的狀態，至於揮球的位置另以游標標示出來。

改變FACE的時候，可以使用■方向鈕來移動游標，決定揮桿的位置。



❸技巧

這裡有應用各式技巧的揮桿法，可以供你選擇。只要將■方向鈕往上或往下按便是選擇，再按下■A鈕或■C鈕便是決定。決定了之後，畫面上會出現你所選擇的技巧。使用揮桿技巧時SP值會減少。

▶ SP	99
セリーグショット	02
パリーグショット	02
かまいたち	04
といたがえし	06
D・マリオネット	08
アクアホッパー	10
サイコホルダー	16
B・ファイヤー	20

技巧的種類

仔細考量球賽時的狀況，適時的應用揮桿技巧。

●セリーグショット
直角彎曲的超級右曲球

●パリーグショット
直角彎曲的超級左曲球。

●かまいたち
完全不受風的影響，直接貫穿樹林。

●といたがえし
homing Shot，球朝果嶺方向打去，在標桿附近跳起彈回。

●D・操縱打法
可以利用■方向鈕左右操作控制球飛出去的方法。

●アクアホッパー
如在高爾夫球場上一般，球在水面上輕輕劃過。

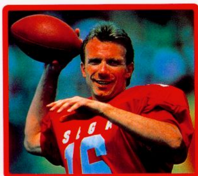
●サイコホルダー
球在第一次彈回來時即停止住。

●B・ファイアー
融合了かまいたち、D・操縱打法、アクアホッパー等各種打法特性的最佳揮桿技巧。





戰鬥高爾夫



Joe Montana FOOTBALL

ジョー モンタナ フットボール SEGA

蒙大拿盃足球

FOOTBALL

ジョーモンタナフットボール

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6000

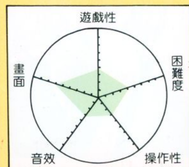
参考資料：57期

所謂的「QB」是指橄欖球賽的指揮官，亦即進攻時指揮本隊之球員。

約翰是橄欖球史上最棒的QB，他曾多次更新NFL（國家橄欖球聯盟）的記錄，也當選爲超級球的MVP。

他頭腦冷靜、動作迅速，本遊戲就是你與這名英雄組隊，一起奔馳在球場上的橄欖球遊戲。

請你爲改寫橄欖球的歷史而奮戰吧！





操作方法



■方向鈕

●移動玩家，或控制傳球的方向，踢球的角度和距離。

●在暫停視窗，選擇遊戲重新開始或暫停。

■開始鈕

●進入開始畫面。（使用1P操縱器）

●遊戲中按住此鈕，畫面進入暫停狀態。

●在遊戲選擇畫面上顯示暫停視窗。

■A鈕

●踢球。或以其他的方式傳球。

●球快速傳出後，傳球(PASS)視窗上會出現接球員(RECEIVER)1。使用傳球(PASS)模式控制傳球。

●選擇防衛控球的人員

■B鈕

●開球前，開球的隊伍須採左邊不越位踢球的方式。

●球快速傳開後，依球視窗出現接球員2。

●使用傳球模式時，在傳球視窗中會顯示出3位接球員的位置。

●帶球員用手來閃躲防衛一方的進攻。

●抱住、扭倒。

■C鈕

●開球前，開球的隊伍必須採右邊不越位踢球的方式。

●球快速傳出後，依球視窗出現接球員了。

●使用傳球模式投球。

●俯衝。

■A、B、C鈕

●在暫停區中，按下此鈕，表示遊戲再重開始或暫停。

設定選擇指令，再按下■開始鈕，這是兩隊相互對抗的玩法。緊接著，按■開始鈕（或■A、B、C鈕），遊戲就將開始了。







傳球方法



當進攻的球隊保護傳球的同時，接球員到傳球地點後，應儘快決定正確的傳球方式。

快速傳球



傳球視窗

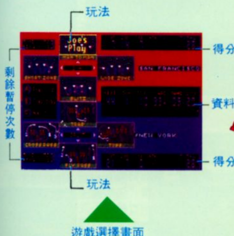


⊙傳球的方式

1. 按A鈕（B．C鈕），快速傳球。
2. 按方向鈕，球員將球踢出，這同時再按下A鈕，傳球視窗便會出現。
3. 按A鈕表示傳球，C鈕表示丟球。
4. 接員球接到球之後，要擺脫選手的攔阻，可以使用B鈕扭倒和C鈕俯衝兩項技巧。

遊戲選擇畫面介紹

遊戲或暫停之間，都會出現遊戲選擇畫面。



遊戲選擇畫面



▪資料介紹

45ＡＣＥ（45秒）

●選擇遊戲的同時，準備時間也進入倒數計時的階段。進攻的一方必須在45秒之內選出遊戲的方式。方式選擇出來後，不管剩餘的時間還有多少，防守的一方都得在10秒內作出選擇。

注：進攻球隊若沒有在45秒內選出，電腦就會自動爲你選擇Joe's play的方式。

DWN(DOWN)　●表示目前的DWN。

TOGO

●表示在第１個DWN 中，進攻的一方必須達到的碼數。

YARD

●發球線的位置。任何一座球場內的發球線都會用ＯＮ來表示出來。

GAME CLOCK

●遊戲剩餘的時間。

●¼時間，這是在選擇畫面中預先設定好的時間。例如設定好20分鐘，每¼時間就是５分鐘。

●傳球不到、邊外球、或跌倒時，遊戲時間都將停止。（遊戲中，顯示在球場的左下角）

▪遊戲方式的選擇

●進攻、防守都各有24種玩法。

●在戰鬥，一次可以見到４種的團體玩法。其中之一就是「Joe's Play」。是否採用這套方式，完全看當時的得分數和狀況來決定。
按下▪方向鈕，選擇遊戲方式。

●關於遊戲方式的設定，按▪Ａ鈕表示選擇下一種方式；▪Ｃ鈕表示前一種方式。至於▪Ｂ鈕，則與畫面無關，選擇Joe's play。

●兩隊的選擇終了後，比賽正式開始。

踢球的方法

按Ａ鈕開始踢球，此時，若無其他選擇，就採標準踢球方式。

1.踢球時應注意的地方

控制踢球時，在觸球前，請先按▪Ａ鈕，再按▪方向鈕。

上：以短距離踢球方式來開球。
下：以長距離踢球方式來開球。
右·左：球往右·左飛去。



注：▪方向鈕若按住不放時，球也將一直朝着決定的方向飛去。

2.開球

按下Ａ鈕。從球員的移動到踢球，都可以使用▪方向鈕來控制。踢邊外球是同樣的方法。不越位踢球的時候，利用▪Ｂ、Ｃ鈕左右移動隊員，採取不越位的踢球方式。按▪Ａ鈕將球踢出去後，立刻按▪方向鈕以快速移動球員。

3.球未着地前踢出

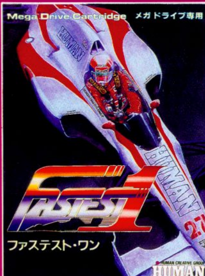
按Ａ鈕。可以起用パンター來代替四分衛。パンター在跑的時候，利用方向鈕來控制他的踢球角度和距離。再按Ａ鈕，可以避開防守一方的攔阻，儘快將球踢出去。



4.瞄準球門

按Ａ鈕。踢球員在跑的當中，利用方向鈕控制他的踢球，使球能準確的朝門柱的方向飛去。

蒙大拿盃足球



速度之王

FASIESI

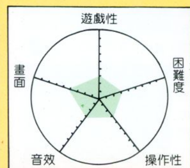
ファステスト・クン

■原作公司：HUMAN
■發行公司：HUMAN
■標準價格：¥7500

參考資料：63、64期

這款由休曼所發表的第１彈「速度之王」，相信只要看到畫面各位都知道它就是同一家公司在ＰＣＥ版上曾發表過，以逼真操作感覺和３人同玩的特徵而大受歡迎的「最後衝刺」的 M.D. 版。

就連原本不能３人同玩的模式，這時不僅可以完美的達成，而且還百分之百地繼承那逼眞的操作感覺，凡事諸如在其他賽車遊戲「一小時可以以300公里減速來轉彎」不能滿足的人，這回都可以如願地達成。



愛好者最懷念的眞正F1比賽遊戲

這個遊戲是自己去參加Ｆ１，目標是成爲休曼賽車手(世界最快速男人)。不過，這個遊戲跟目前比賽遊戲所不同的地方，就是在使出速度狀態突然打方向盤就會回轉，必要有實車的操作。想要快速就要累積練習的比賽遊戲。



⬆可以使自己眞的參加比賽般的遊戲。



有３種模式可以玩

能夠玩的模式全部共有３種。以世界冠軍爲目標的「世界冠軍杯模式」，自由奔馳行程的「測驗模式」，以及跟朋友、電腦對戰的「防衛模式」。尤其「防衛模式」可以跟朋友相互較勁，所以一定是相當有趣的。



⬆參加預選16台之中，前面８台才能夠參加最大獎本戰。



⬆因爲是困難的遊戲，所以要充分地練習才行。



遊戲達到高潮的各種演出

這個遊戲在比賽就很有趣，而且在開始時天空陰沈，比賽中會有下雨等情形出現。想補給時的補給組員會替換輪胎，Ｆ１愛好者看了一定會深受感動。

⬇爲何天空如此黑暗。只有祈禱不要下雨了？



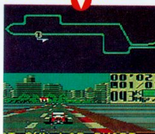


⬆世界共有16個行程



⬆補給組員會匆忙地替換輪胎喔。

⬅每個隊伍的車子性能都大不相同。



⬆嘿唷！終於下雨了。要替換成雨胎才行。



目標是休曼賽車(世界最快速男人)

這款遊戲的主要名稱是「世界冠軍杯模式」，首先進入小隊伍取得好結果，翌年在移籍到有好車子的隊伍，以這種形態來進行遊戲。想要成爲休曼賽車手，重要的是一個個確實地贏得比賽。從1個優勝，到以年度優勝來循序漸進。



↑第1名是10分。以年度合計分數來決定冠軍。

以配置來決定勝負

在這款遊戲掌握勝敗關鍵的主要原因就是配置。在行程及自己奔馳方式不配合配置的話，就無法勝過競爭對手。在全是直線的行程上，要使後雙翼休息而只重視速度的配置。還有，在有彎彎曲曲角度的巡迴賽，就要立起後雙翼重視角度的配置。有相當細膩的配置，所以要謹慎地找出絕妙的配置。



↑可以細膩的配置。

不要忘記，這可是勝負的關鍵喔！

引擎



↑選擇高威力引擎。

齒輪



↑AUTO是自動排檔。

顏色



↑可以變更喜歡隊伍的車體顏色。

轉向器



↑STEP是上級者。

輪胎



↑建議用SOFT輪胎。

定風翼



↑重視角度比較好喔。

向世界冠軍杯挑戰

在世界冠軍杯模式上，1季（1年）舉行16次比賽，以分數的合計來決定冠軍。還有，各比賽以練習行走→預選第1天→預選第2天→最大獎決戰順序來進行。

預選雖然有2天，却只能奔馳各5圈，所以在練習行走時要好好地利用。在決戰想超過對手的車子是很困難的，所以儘可能在預選取得第1名，以領先獨走取得優勝是最理想的模式。雖然如此，要保持第1名可並不容易喔。



↑幾時進入補給的時機是勝敗的要因之一。



↑要從預選用變更安定時間所出現的配置才行。





預選第1天



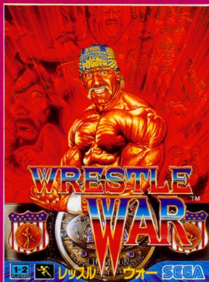
預選第2天



最大獎決選



漫長競賽結束。獲得第2名



摔角大賽

WRESTLE WAR

レッスルウオー

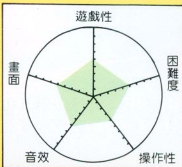
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：￥6000

參考資料：64、66期

全美摔角界二大勢力瓜分天下—SWA (SEGA WRESTLING ALLIANCE) 和 SWF (SEGA WRESTLING FEDERATION) 。他們双方各擁有摔角界的象徵冠軍腰帶。

這時候，一名毫無名氣的年輕小伙子，竟然公開的向２條冠軍腰帶挑戰。到底他是否能完成心願，達到統一２條腰帶，和成爲世界最強的男子呢？

在觀衆的呼喊尖叫聲中，挑戰大賽的鈴聲響起！



操作方法

■比賽前的操作

■十字鈕
上下是選擇方式或畫面等項目。左右是變更所設定的選擇。

■開始鈕　遊戲開始

■C鈕　決定　■B鈕　取消　■A鈕　決定

■比賽中的基本操作

■C鈕
組合(當對手疲倦時，可以從後方進行攻擊)

■開始鈕　姿勢(再按一次時，比賽再開始)

●選擇選手
●在場外時，一按上鈕，就會上場
●對手在場外時，一按下鈕，飛出場外

■凶器攻擊（在場外，凶器靠近時，會自動撿起）要拿起凶器時，只要連按Ａ或Ｂ鈕就可以動作。

利用各按鈕的組合，可以做到許多的技巧。

Ａ、Ｂ、Ｃ鈕，可以變更選擇畫面。

人物介紹




MOHAWK KID

擁有粗暴印弟安異名的年輕摔角手。父親爲初代的ＳＷＦ王者。並沒有特殊的必殺技，最大的賣點是年輕。




MR.J

突然冒出的參加者，年齡、出生地完全不明。頭髮染成綠色，全身塗成紫色，眞面目沒有人知道。




SLEDGE HAMMER

爲10代ＳＷＦ王進行著觀眾可以理解的比賽而ＳＷＡ王的 TITAN MORGAN是大學時代的同伴。因此互相都不打戰。




DON DAMBUSTER

他地區的等級保持者，沒有可與之競爭的對手於是初參加「レッスルウオー」，爲重返等級的參加而鬪志滿滿。



TITAN MORGAN

第５代ＳＷＡ王。擁有超人和異名的威力王。由於防衛記錄30，所以幾乎戰勝所有比賽。其必殺技爲空塗斷頭台。

NIM ROD FALCON

墨西哥系的摔角手。在本國是被稱呼爲〝魯夏利福亞之王的國民英雄〞。擅於腿踢。






BUCKSKIN ROGERS

全部都呈謎樣的無冠王。雖沒有保有記錄，但實力却是可以保證的。



GRAND KONG

現在可說是近乎世界最強的摔角選手。究竟是眞如實名一樣，會成爲眞的霸者嗎？

攻擊技巧

選手名 / 操作方法		玩者 1	玩者 2							
		布魯斯·布雷德	摩喜登·吉多	史雷吉·哈馬	J先生	多·達姆巴斯德	尼姆·羅德法魯空	德登·摩肯	巴克斯肯羅傑士	古蘭德孔古
共通的操作	Ⓐ	拳擊								
	Ⓑ	踢								
	Ⓒ	(對手疲倦時，由背面攻擊)								
正面攻擊時	Ⓐ(連打)	使對手摔向繩索	使對手摔向繩索							
	↑+Ⓑ(連打)	頭鎚		舉身摔		舉身摔	頭鎚	頭鎚	頭鎚	頭鎚
	←→+Ⓑ(連打)	舉手摔	舉身摔		舉身摔		舉身摔	舉身摔	舉身摔	舉身摔
	↓+Ⓑ(連打)	倒摔（或者是飛躍倒摔）		倒摔（或是飛躍倒摔）		摔身	倒摔	倒摔	倒摔	倒摔（或是飛躍倒摔）
從背面攻擊時	Ⓐ(連打)	使對手摔向繩索	使對手摔向繩索							
	Ⓑ(連打)	後摔	使對手摔向繩索	後摔	後摔	後摔	後摔	後摔	後摔	後摔

★根據選手的姿勢與狀態的不同，雖然按同一個鈕，所使用的技巧並不一樣。

選手名 / 操作方法		玩者 1	玩者 2							
		布魯斯·布雷德	摩喜登·吉多	史雷吉·哈馬	J先生	多·達姆巴斯德	尼姆·羅德法魯空	德登·摩肯	巴古斯肯羅傑士	古蘭德孔古
將對手摔向繩索時	Ⓐ	鎖肩摔	鎖肩摔	鎖肩摔	鎖肩摔	抱肩	鎖肩摔	抱肩	鎖肩摔	抱肩
	Ⓑ	下踢	下踢	踢	回旋踢	踢	下踢	躍踢	回旋踢	躍踢
	Ⓒ或者是↑↓	跑出	跑出							
自己在跑的時候	Ⓐ	鎖喉法	——	鎖喉法	鎖喉法	鎖喉法	回旋踢	鎖喉法	鎖喉法	鎖喉法
	Ⓑ	下踢	下踢	下踢	回旋踢	下踢	下踢	下踢	回旋踢	下踢
對手倒的時候	Ⓐ	使對手站立	使對手站立							
	Ⓑ	ストンピング	踢	ニードロップ	ストンピング	拳擊	ストンピング	腳盤法	ストンピング	ニードロップ
	Ⓒ	壓肩法	壓肩法							
對手在場外時	在繩索邊Ⓒ	——	——	——	——	——	飛壓法	——	——	——

★根據選手的姿勢與狀態的不同，雖然按同一個鈕，所使用的技巧並不一樣

摔角大賽



紫禁城

SHIKINJOH

紫禁城

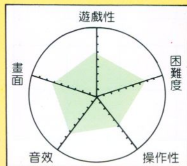
■原作公司：SUN SOFT
■發行公司：SUN SOFT
■標準價格：￥6500

參考資料：57期

最近在遊戲中，以動作益智的種類最受矚目的，就是這款「紫禁城」了。因爲在畫面上和音效上的處理都非常棒，是個屬於正統派的益智遊戲。

此款遊戲與以往遊戲形態不同的是，即使畫面上還有還未消的牌，不過只要將自己所操作的角色移動到出口之處，即可過關。

「紫禁城」是一款思考型的遊戲，有對應MODEM裝置，想必對玩家而言是一個天大的好消息。





遊戲規則



最近在動作解謎種類的遊戲，相當令人矚目。本款遊戲「紫禁城」不僅沒有限制時間，且更沒有即時處理的要素，一款純正的解謎遊戲。且其BGM與畫面揷圖以高水準的完成度製作手法，更顯出它卓越超群、與衆不同。



⬆能以如此美麗的揷圖，進行解謎遊戲，實在是件很幸福的感受？



●要達到最終目標！

首先本款遊戲與目前這類型態遊戲（「倉庫番」）等不同之處在於，不管畫面上有多少牌，只要自己操作的角色，能將其帶到出口的話，就算過關，這就是本遊戲的規則。

但這種規則也有困難之處，因在其過程中會有畫面安排，出口的周圍被牌圍起來時，不將某張牌去掉的話，就無法到達出口，因此它並非想像中那麼單純簡單。畫面有500 面喔！

⬇只要能到達最終目標，即OK





●要記住規則

剛提過，只要讓角色到達最終目的，就能解開本款遊戲。在這裡，即使你想趕緊讓角色到達目標，但因畫面中有許多各式花樣的牌，如不將這些牌移開或消除的話，就無法到達目標。所以將相同圖案的牌，排列旁邊，如此就能同時消除2張到3張的牌。但是，即使只是一下子，如將牌排在邪魔牌的旁邊，不管任何牌立即會變成邪魔牌。而邪魔牌不消失，則無法行動。所以想要過關一定不能作出邪魔牌喔！



●邪魔牌的法則



如此做，例如要觸摸相同牌的同時，也觸摸邪魔牌的話，就會發生……。

因遊戲規則，而成爲一張邪魔牌。按下C按鈕，即能稍微回到原先的狀態，重新再來。



五花八門的操作方式

「紫禁城」中並非只有普通的操作，而是有各式的方式。遊戲高手也有消牌規則複雜的特殊方法。當然，因爲一款解謎遊戲，所以自己也能製造畫面，而且自己所作的畫面，還能使用MEGA MODEM 轉送到朋友的家中。



⬆過多種類的遊戲方法，使人不知該選擇那一種。

試著解開第一面 利用

先要熟悉本款遊戲的規則，然後試著解開第一個畫面。首先，立刻將左邊的牌按到左方，而當它靠近時，左邊牌會立刻消失。同樣的動作連續2次。接下來的才是問題，將位在左邊的牌與下面的牌靠近消失的話，最後會剩下一張牌，只要照順序下牌靠近，即可解。



⬅首先除了將這個消除，已無其他正確的解答。



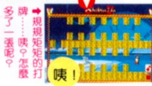
➡這是問題的牌。不要小看狀輕視它……或輕



⬅姑且不要管它，先往前進，結果就是這樣。



⬆咦，完全解開了吧？那張牌果然是個陷阱。

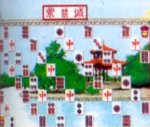


➡規規矩矩的打牌……咦？怎麼多了一張呢？

什麼是特殊方法呢？

遊戲中，想用普通模式進行10個畫面是十分困難的。不過還是有些厲害角色，能辦得到。爲了這些人，遊戲中特別設計了特殊模式。

此方式也可稱爲特殊消去牌，消除方法與過去的都不一樣。特殊消去牌與普通牌並列的話，即可消除普通牌。如此一來，特殊消去牌就會變成普通牌。另外，當接觸特殊消去牌的話，牌的數字變成10時，就會消失。而同一種的話，與特殊消去牌的下個數字牌並列也能消掉，還無人能進行到此？



⬆規則變的如此地複雜，真的會有人能夠進行操作嗎？

建設模式可稱是解謎遊戲的代名詞

建設模式可說是解謎遊戲的代名詞，而所謂建設模式就是附帶能夠使自己製造畫面的方式。當然本款遊戲「紫禁城」也有附這種建設模式而完成的畫面，一次可在MD中記憶到10個畫面，還有，可在這個作成畫面中，自由的操作遊戲及做特殊方式的設定。另外，還能從5種類之中選擇角色。爲了不想讓別人看到編輯中的畫面，還能加上層保護膜哦！



⬅這是解謎的趣味所在



⬆這是好不容易才完成的畫面。色彩相當豐富華麗吧！啊？能簡單地解開嗎？先製作個絕對無法解開的畫面，才是眞正重要吧？

擁有它的話，請多利用

現在談談有關MEGA MODEM的一些優點。即然擁有它，就該好好地使用。本款遊戲中，有MEGA MODEM對應，而能將自己所做的創新畫面，轉送到朋友的家中。但是，條件必須對方也擁有「紫禁城」的軟體與MEGA MODEM。自己好不容易辛辛苦苦所作的畫面，獨樂樂不如衆樂樂，也讓更多的朋友分享一下吧！

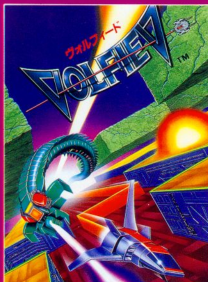


⬆完成編輯的話，使用MEGA MODER，打電話到朋友家！



⬆你看，自己所作的畫面，也能絲毫不改地轉送到朋友的家。

紫禁城



地面大作戰

VOLFIED

ヴォルフィード

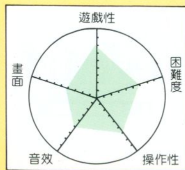
■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：¥4900

參考資料：58期

這是一款可以充分發揮3種模式樂趣的遊戲，是從電動版移植過來的。

由於遊戲畫面的繪圖性高，加上可逆轉情勢的秘密，使得整體的內容更有看頭，動作性能更脫俗。

遊戲操作的過程也很簡單，只要按下II鈕移動自機就可以畫出線條了。再以這些線條圍住地面，那個區域就會變色，變成玩家的陣地。畫線時（紅色）受到攻擊就降1格，若圍住75%以上就過關。





操作方法、畫面介紹



■開始鈕
遊戲開始
■A鈕
戰場的切換
■B鈕
射擊(獲得寶物時)
■方向鈕
玩家機的移動
選擇畫面中的選擇
■C鈕
戰場的切換
(高速戰場畫面的切換僅Q模式1種)

遊戲畫面，實際上區分爲遊戲進行的"戰場"和情報顯示的"情報區域"兩大部份。



情報區域
顯示遊戲進行中必須具備的資訊、情報。

戰場
玩家實際展開遊戲過程的區域。

●情報區域介紹



①SCORE〈得分〉
表示目前的得點數

②TIME〈時間〉
表示AO MODE剩餘的限制時間，及其他MODE在開始之後已經經過的時間。

③ROUND〈關數〉 表示目前的關數。

④〈玩家機〉 表示玩家擁有的剩餘機數。

⑤%〈百分比〉
以百分比來表示戰場畫面被切割的部份。

玩家戰機移動的方法

1. ■方向鈕

必須是在綠色航線的上方才能夠移動。遊戲開始時，戰場的四方會出現綠色的線框，將戰場團團包圍起來。置身綠線的上方，不會被閃光以外的敵人攻擊。

2. ■A鈕＋■方向鈕

按下■A鈕，立即跳出綠線之外，玩家戰機一邊托引出橘色航線，一邊移動。在引線的同時，戰機對敵人不具有任何防備能力。

3. 戰場切換

橘色航線若將一定的地區包圍住，該地區便會在畫面上消失，取而代之，出現的將是底層的戰場。橘線變綠線，內側的綠線轉變成白線。只是不能朝戰場的內側移動。







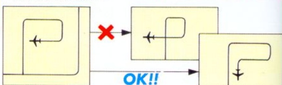
●注意首領的位置!!
即使在相同的航線上，由於戰場內首領所在的位置不同，被切換的部份也就不一樣。
無首領出現的戰場畫面將被切換掉。



●膽大心細非常重要
當敵機接觸到橘色航線時，會沿著線的方向發揮高速能量向玩家戰機襲擊過來。迫使它幾乎無所遁逃。但是，在被敵機追趕以前，如果能先除去橘線的包圍，便可以解除這次的爆炸。



●航線不可交叉
禁止再引出與先前出現的橘線直角相交的航線來。



注：在P模式和G模式之中，敵機觸及到橘線後會立即朝上方而去。



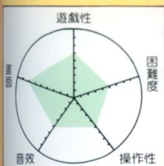
雀偵物語

雀偵物語

■原作公司：JAPAN TELENET
■發行公司：JAPAN TELENET
■標準價格：￥8400

這款登場在 M.D. 版的「雀偵物語」是描述在嚴禁男子進入的「聖白河學園裡，突然有一天發生了離奇的少女失踪事件！即聖白河學園理事長的女兒——本城優被某綁架去了。於是就由本城優的本條雙受託做爲調查事件的偵探而展開了歷程。

而「雀偵物語」就是和女子們邊做麻雀，邊進行搜索的冒險遊戲。其中可以麻雀模式和冒險模式來展開遊戲。



操作方法



這是一款個人專用的遊戲軟體。在主機操縱終端機1上，請連接上操縱器。

冒險模式

開始鈕　快速顯示台詞畫面。
方向鈕　無須使用。
Ⓐ　鈕　無須使用。
Ⓑ　鈕　台詞或場面的接續。
Ⓒ　鈕　與按Ⓑ鈕有同樣的作用。

麻將模式

開始鈕　使用在牌的交換上。
方向鈕　選擇是要技巧？丟牌？
Ⓐ　鈕　無須使用。
Ⓑ　鈕　用來取消各指令。
Ⓒ　鈕　抽牌，或決定所有指令。

技巧的種類

技巧	說明
牌交換一次	發牌後，不要的牌只可以交換一次。交換牌的數量並沒限制。
最後機會一次	流局時，聽牌畫面上會出現８張蓋著的牌，你只能從中抽取一張。
斷么九組合	較易目標斷么的配牌出現。
虎對子組合	配牌後２張虎牌出現。
役牌組合	風牌的役牌，另外三元牌以刻子來配牌。
七對子組合	較易目標七對子的配牌出現。
對對和組合	刻子可連續２次。
牌交換２次	配牌之後，不要的牌可交換２次。交換的牌不會限制但會出現向牌不明。
全帶回么組合	較易目標全帶么的配牌出現。
三色同順組合	較易目標三色同順的配牌出現。
混一色組合	較易目標混一色的配牌出現。
三暗刻組合	較易目標三暗刻的配牌。
虎暗刻組合	配牌後，３張虎牌出現。
和了點双得點	操作者自摸或胡時２倍得分。
清一色組合	和「最後一次機會」內容一樣，抽出2張。
最後機會２次	較易目標字一色的配牌。
最後機會３次	較易易目標綠一色的配牌。
純金帶么組合	較易目標九連寶燈的配牌。
四暗刻組合	較易目標大車輪的配牌。
國士無双組合	有時會有天和或地和的情況出現。
大三元組合	較易目標清一色的配牌。
字一色組合	以最後的機會抽出３張牌。
九連寶燈組合	較目標純全帶的配牌。
綠一色組合	較易目標四暗刻的配牌。
大車輪組合	較易目標國士無雙的配牌。
至高的組合	較易目標大三元的配牌。

密碼輸入

決定了１人角色玩牌之後，玩家得自動進入電話亭內，將資料存入。在和偵探事務所的友明先生談話時，畫面上會顯示出PASSWORD（麻將牌），請記錄下來。接關的方法，是當畫面上爲標題畫面時，將游標移向"PASSWORD"，然後再按下■開始鈕。於是，輸入PASSWORD 的畫面便出現，再以■方向鈕進行選擇，■Ⓒ鈕來決定。記住！PASSWORD 若有不對就無法再接關了。



↑利用打電話給偵探事務所來執行存入的指令。



↑使用方向鈕和■Ⓒ鈕，輸入PASSWORD，便能夠接關。

指令介紹





麻將對陣中，按下■B鈕，視窗出現，請從中選出５種指令。這些都是玩麻將時不可缺少的重要指令。使用■方向鈕上下移動游標；再按■C鈕決定。取消的指令爲■B鈕。

ポン	碰
リーチ	立直
カン	槓
チー	吃牌
アガリ	自摸（胡）







瘋狂賽車
アウトラソ

SPG SEGA ￥7000 8月予定

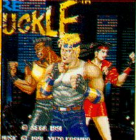
因電動版遊戲而風靡一世的超名作移植。音效、插圖、速度感加操作感的十足爽快感再現。今夏的新獻禮!!



戰場之狼 2
戰場の狼 2

ACT SEGA ￥7000 8月予定

電動版名作的移植。除 7 個舞台完全再現外，更加上全新的嶄新戰略性，使的娛樂性更加提昇。



格鬥三人組
ベアナックル

ACT SEGA ￥6000 7月予定

2 人同時操作的ＳＥＧＡ原創版動作遊戲。簡單的操作、多彩的特技再加上特殊的攻擊方式，將是玩家的最愛。



大魔獸
ジユエルマスター

ACT SEGA ￥6000 8月予定

縱橫捲軸的ＳＥＧＡ原創版動作遊戲。操作者使用魔法驅使戒指，相繼打倒兇惡魔怪的異色戰略動作遊戲。



忍者武雷傳說
忍者武雷伝說

SLG SEGA 未 定 9月予定

ＳＥＧＡ原創版東洋風味的ＲＰＧ模擬遊戲。以東方格調的音樂爲背景，主人翁「武雷」爲打倒「信長」而出征。



假面英雄
レンタヒーロー

RPG SEGA 未 定 9月予定

活躍於現代舞台上的異風格動作ＲＰＧ。各個角色在地圖上的動作出都展現出超群的特技，精彩萬分！



冒險世界 III
モンスターワールドIII

ACT SEGA 未 定 9月予定

贏得佳評的冒險世界系列最高作登場。美麗背景、魅力十足的角色加上高完成度的背景，絕不能錯失!!



魔術師傳說
アリシアドラグーン

ACT GAME ARTS ￥7800 未 定

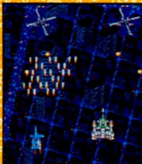
美麗的電龍戰士及少女。在少女及怪獸的共同行動中，雷鳴的鼓動聲中，拉開故事的序幕!!



星際大爭霸II
ギャラクシーフォースII

STG　CSK綜研　¥8400　9月予定

在電動版上被稱爲大捲風的SEGA 3D射擊遊戲的移植。在行星上的空中戰和內部基地攻略中展開激戰。



空　牙
空　牙

STG　JAPAN TELENT　未 定　7月予定

電動版的名作「空牙」終於在MD上登場!!玩家依自己的喜好由3機中任選自機，縱捲軸的正統派射擊遊戲!!



魔幻兵器
マスターオブウェポソ

STG　TAITO　未 定　未 定

倍受期待的射擊遊戲登場。秘寶一到手即威力提昇！以超強的特殊兵器，一一擊敗無數強大的敵人!!



四輪機車賽
メガトラックス

SPG　NAMCO　¥6000　8月予定

在電動版上因通信對戰而造成轟動的軟體。2P對戰的熱門再度甦醒，四輪機車大賽新鮮度滿分!!



魔幻彈珠台MD版
デビルクラッシユMD

ETC　TECHNO SOFT　¥6800　8月予定

原創版的舞台加上迫力十足的音響背景。移植到MD後的威力近乎滿點，堂堂正正的名作。



異獸王國
シャドー・オブ・ザ・ビースト

ACT　VICTORY　未 定　8月予定

在歐美博得佳評的超絕橫捲軸動作遊戲，在MD上登場。幻想世界美麗插圖及音樂帶領玩家進入異獸世界。



快打拳頭
ストリートスマート

ACT　TRECO　¥6800　7月予定

以在美國各地舉辦的「打架大賽」爲舞台背景，日本的空手道名家將與美國摔角名人展開一場武鬥冠軍賽。



諸神紀世
ポピユラス

SLG　SEGA　¥6000　8月9日

早已成爲矚目焦點的軟體。不用介紹玩家都已對它瞭如指掌，更相信對要在MD上登場已期待多時了吧！



音速小子
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ACT　SEGA　¥6000　7月26日

表情豐富的角色及多彩的演出，已造成了空前的大轟動。鮮烈的插圖更將使玩家的眼光，久久不能移開!!



雷狐特攻隊
サンダーフォックス

ACT　TAITO　¥8500　7月26日

除電動版完全移植外，也包含原創版要素的8M大容量堂堂登場！趣味性的滿點是毫無疑問的!!

新卡發行表

MD發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	廠商	價格	類別
7月6月	雷電伝説	雷電傳説	MICRONET	¥8800	STG
7月12日	球界道中記	球界道中記	NAMCO	¥6000	SPG
7月19日	ストリートスマート	快打拳頭	TRECO	¥6800	ACT
7月26日	ソニックザヘッジホッグ	音速小子	SEGA	¥6000	ACT
7月26日	サンダーフォックス	雷狐特攻隊	TAITO	¥8500	ACT
7月26日	マスター・オブ・モンスターズ	萬獸之王	TOSHIBA EMI	¥7800	SLG
7月未定	空牙	空　牙	JAPAN TELENET	未定	STG
8月2日	ベアナックル	格鬪三人組	SEGA	¥6000	ACT
8月2日	超闘龍列伝 ディノランド	超鬪龍烈傳	WOLF TEAM	¥6800	ETC
8月6日	メガトラックス	四輪機車賽	NAMCO	¥6000	SPG
8月9日	アウトラン	瘋狂賽車	SEGA	¥7000	SPG
8月9日	宇宙戦艦ゴモラ	宇宙戰艦	UPL	¥7500	STG
8月9日	ポピュラス	諸神紀世	SEGA	¥6000	SLG
8月27日	忍者武雷伝説	忍者武雷傳説	SEGA	未定	SLG
8月30日	ジュエルマスター	大魔獸	SEGA	¥6000	ACT
8月30日	戦場の狼2	戰場之狼 2	SEGA	¥7000	ACT
8月30日	プロ野球 スーパーリーグ'91	野球聯盟91	SEGA	¥6800	SPG
8月未定	ドラゴンズアイプラス上海III	上　海Ⅲ	MEDIA GENIC	未定	PZG
8月未定	将棋の星	將棋之星	MEDIA GENIC	¥6700	ETC
9月13日	モンスターワールドIII	冒險世界Ⅲ	SEGA	未定	ACT
9月13日	ギャラクシーフォースII	星際大爭霸Ⅱ	CSK總研	¥8400	STG
9月27日	レンタヒーロー	假面英雄	SEGA	未定	RPG
9月上旬	エルヴィエント	美國女孩	WOLF TEAM	未定	ACT
9月未定	スラップファイトMD	電子作戰	TOAPLAN	未定	STG
9月未定	ビーストウォリアーズ	怪獸競技場	JAPAN TELENET	未定	ACT
10月18日	D-AXE仮	D-AXE	SEGA	未定	RPG
10月25日	魔獣羅	魔獸羅	SEGA	未定	ACT
10月未定	デビルクラッシュMD	魔幻彈珠台MD版	TECHNO SOFT	¥6800予	ETC
10月未定	イースIII ワンダラーズフロムイース	伊蘇國Ⅲ	JAPAN TELENET	未定	A. RPG
10月未定	アンデッドライン	魔界煉獄	PAL SOFT	未定	STG
11月22日	闘技王キングコロッサス	鬪技王	SEGA	未定	ACT
11月未定	港のトレイジア	港都少年	JAPAN TELENET	未定	RPG
11月未定	Cal.50(キャリバーフィフティー)	CAL. 50	VISCO	¥8300	ACT
11月未定	HEAVY NOVA	重裝諾瓦	MICRONET	未定	ACT
11月未定	アーネストエヴァンス(CD-ROM)	密林戰士(CD對應)	WOLF TEAM	未定	ACT
12月中旬	F1 GRANDPRIX	F1英雄	VARIE	¥7500予	SPG
12月未定	ターボアウトラン	超級瘋狂賽車	SEGA	未定	SPG
12月未定	夢幻戦士ヴァリス	夢幻戰士	JAPAN TELENET	未定	ACT
12月未定	エグザイル	時空異變	JAPAN TELENET	未定	A. RPG
12月未定	RPG伝説ヘポイ	RPG傳説	SEGA	未定	RPG
12月未定	ゴールデンアックス2	戰斧 2	SEGA	未定	ACT
12月未定	JuJu伝説	狒狒傳説	TAITO	未定	ACT
12月未定	太平記	太平記	SEGA	未定	SLG
12月未定	ソード オブ ソダン	巫術神界	SEGA	未定	RPG
12月未定	精霊神世紀 フェイエリア(CD-ROM)	精靈神世紀	WOLF TEAM	未定	RPG

G.G發行表

發售日	日文卡名	中文卡名	廠商	價格	類別
7月12日	マジカルパズル・ポピルズ	解謎精靈	TENGEN	¥4800	PZG
7月19日	ファンタジーゾーンGEAR オパオパJRの冒険	幻想空間	SANRITSU	¥3900	STG
7月20日	ラスタンサーガ	王者之劍	TAITO	¥4500	ACT
7月26日	ワギャンランド	瓦強世界	NAMCO	¥4000	ACT
7月26日	グリフォン	坦克終結者	JAPAN TELENET RIOT	¥3800	STG
7月未定	まじかるタルるーと	魔法颱風	TUKUDA SOFT	未定	STG
8月2日	エターナルレジェンド 永遠の伝説	永遠之傳説	SEGA	未定	RPG
8月9日	アウトラン	瘋狂賽車	SEGA	¥3500	SPG
8月20日	ラスタンサーガ	王者之劍	TAITO	¥4500	ACT
8月上旬	ベルリンの壁	柏林圍牆	KANEKO	¥3800	PZG
9月未定	対戦型　大戦略G	對戰大戰略	SYSTEM SOFT	¥4800	SLG
9月未定	忍者外伝	忍者外傳	SEGA	未定	ACT
10月未定	アックスバトラー ～ゴールデンアックス伝説～	戰斧外傳	SEGA	未定	ACT
10月未定	フロッガー	青蛙過街	SEGA	未定	ACT
10月未定	ARLIEL	艾莉爾傳説	SEGA	未定	SLG
10月未定	クニちゃん(仮)	未　定	SEGA	未定	
12月未定	スペースハリアー	時空戰士	SEGA	未定	STG
12月未定	シャダム戦記	史坦姆戰記	SEGA	未定	RPG
12月未定	ドナルドダック(仮)	未　定	SEGA	未定	ACT
12月未定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	音速小子	SEGA	未定	ACT
未定	ファンタジーボール(仮)	奇幻彈珠	GAME ARTS	未定	ETC

MD美國版

發售日	英文卡名	中文卡名	廠商	價格	類別
堂堂登場	BUDOKAN	特勤警長	ELECTRONIC ARTS	49.99	ACT
	POPULOUS	諸神紀世	ELECTRONIC ARTS	54.99	SLG
	ZANY GOLF	高爾夫	ELECTRONIC ARTS	49.95	SPG
	MADDEN FOOTBALL	足　球	ELECTRONIC ARTS	42.99	SPG
	NBA LAKERS VS CELLTICS	明星杯藍球賽	ELECTRONIC ARTS	49.99	SPG
	BATTLE SQUADRON	光電戰機	ELECTRONIC ARTS	55.99	SHT
	SWORD OF SODAN	蘇丹之劍	ELECTRONIC ARTS	55.99	ACT
	PGA GOLF	PGA高爾夫	ELECTRONIC ARTS	49.95	SPG
	JAMES POND	爆笑海底城	ELECTRONIC ARTS	56.99	ACT
	BLOCKOUT	立體方塊	ELECTRONIC ARTS	61.99	PUZ
	KING'S BONTY	魔杖戰役	ELECTRONIC ARTS	55.99	A.RPG
	FAERY TALE	聖戰士之旅	ELECTRONIC ARTS	59.99	A.RPG
	CENTURION	羅馬帝國	ELECTRONIC ARTS	49.99	SLG
	MIGHT & MAGIC	魔幻王國	ELECTRONIC ARTS		RPG
	NHL HOCKEY	冰上曲棍球	ELECTRONIC ARTS		SPG



以複合性媒體的主眼，觀測未來

東芝EMI

曾在遊戲界暫時休兵的EMI ，重現江湖。這次整裝加入ＭＤ行列後的動向呢？令人矚目!!

——於何時正式加入遊戲市場的呢？

東芝EMI（簡稱東） 1985年開始製作、販賣ＦＣ的軟體，並正式加入。另外，個人電腦方面，也着手ＭＳＸ部分的軟體，但休息一段時間後，這次再度加入遊戲業界，並以ＭＤ的軟體爲再出擊的第一波。

——爲什麼會選擇ＭＤ呢？

東 本公司是以複合媒體爲著眼來展開軟體的研究、製作及販賣。而複合性媒體中，又以娛樂及軟體爲兩大主流。這次加入的M.D.爲16BIT的遊戲機，這種遊戲機除了擁有高性能外，更能感受出軟體的高機能化魅力。相信這是玩家與我們有同感，所以它的將來期待性也是很高。M.D.在目前已是相當優秀的主機，而以較長遠的眼光看來，在CD-ROM 化之後，它的將來性更可以預想。所以想要發展複合性媒體事業的話，CD及CD-ROM將成舉足輕重的角色。本公司也將以目前的資產，在未來的業界發展中扮演個出色的角色。

——有關 CD-ROM 及遊戲圖書館的感想是？

東 CD-ROM 是大容量的遊戲機，我們當然也將加入。

——您認爲ＭＤ的使用者層次是？

東 根據各方提供的資料及和使用者接觸下的感想，我們認爲比ＦＣ的使用者年齡層更高，也比PCE的略高一點。所以，本公司也計劃以這樣的層次來開發遊戲。

另外，M.D. 擁有許多狂熱者型的玩家。而且它亦有第一部擁有16M的硬體，所以今後的作品也會針對這些特色。

——今後會以什麼種類爲中心開發遊戲呢？

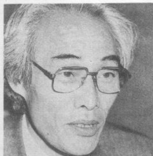
東 種類方面並不會刻意局限。但移植作品方面，我們會多加考慮，以受歡迎的作品及重視內容爲前提來過濾。這次原本計劃推出原創版遊戲，但幾經研討之後，決定以移植作品來打前鋒。另外，本公司也將計劃開發海外市場，所以就決定推出「萬獸之王」。在這款軟體中，爲配合遊戲系統也製作了精彩的背景音樂。

——請提供玩家們一些這次作品「萬獸之王」的情報！

東 這部作品預定於７月發售，容量爲４M並附有記憶儲存機能。簡單的說，類似「大戰略」的幻想模擬遊戲。目前地圖畫面已完成約７成左右，戰鬥畫面正進行中。在這次的作品中，我們將活用動畫技巧。

——最後，再爲ＭＤ的使用者說幾句話吧！

東 這次是東芝EMI在M.D.上推出的第一款作品，本公司會盡全力開發製作，請各位使用者期待這部作品的推出!!當然，這也將是玩家對東芝ＥＭＩ信心的開始!!



東芝ＥＭＩＣＤ事業推進部部長
永島孝先生

東芝EMI社史

85.11.21	以發售ＦＣ的模擬「柏青哥」遊戲進入業界。
86. 3.21	發售ＲＰＧ「夢幻仙境」遊戲。
.6.4	發售射擊遊戲「鳥的故事」。
.12.5	模擬遊戲「魔眼」發售。
87.5.25	模擬遊戲「保齡球」發售
.12.25	射擊遊戲「千均一髮」發售。
89.1.27	ＲＰＧ「中央大陸之戰Ⅱ」發售

東芝EMI加入M.D.陣線的第一波「萬獸之王」



可由中間出現的視窗畫面選擇，設定系統。



在多數的怪獸中簡單的選擇，很簡易的操作。



敵方怪獸在地圖上出現，妨礙我方。



遭遇敵方怪獸，進入戰鬥畫面。如果勝利怪獸即可成長。

經驗值在怪獸的成長中可窺知

在個人電腦中大受歡迎的系統軟體「萬獸之王」將由東芝EMI移植到ＭＤ上。

移植到ＭＤ上的遊戲，將可期待有更多數的怪獸、角色及更充實的地圖畫面出現。加入如「大戰略」夢幻要素ＲＰＧ的模擬遊戲「萬獸之王」，依主人來操作怪獸，與敵人怪獸展開一場前所未有的激戰。並以更充實的地圖來享受遊戲的樂趣。遊戲的進行中怪獸也將逐步成長，使遊戲的樂趣更加提昇。而與敵人交戰時所增加的經驗值並不只是數值，而是可使角色變身的方式，所以很容易可得知。這是款角色充實，也可盡情享樂的模擬遊戲。

以「瓦德納森林」邁入MD行列

畢斯可

'87年開始邁入國際市場的畢斯可，這次正式加入MD行列後，今後會有什麼的展開呢？

——請說明加入MD的最大理由？

畢斯可(簡稱畢)　對於MD的市場性有最大的興趣。且認為今後的期待性很高。本公司有發售電動版的「麻雀遊技」等遊戲，而將這些電動版的遊戲可以很輕鬆的移植到MD上是理由之一。

——MD的使用者層是在那裡呢？

畢　MD擁有許多狂熱者的玩家。年齡層比FC的使用者更高。

——這次加入MD行列，是否也考慮加入GG呢？

畢　是否要加入GG中，目前公司正在研討之中。目前是處在對於這項機種，是最適合那種遊戲呢？的協議狀態下。而且也正式向SEGA公司，提出想加入的意向。近期內必有答案公諸於世。

——有關超級任天堂方面呢？

畢　我們是有許多想進行的事宜，但公司因開發人手不足，所以目前仍然在檢討之中。說實在的，每項機種我們都希望能加入，但又不希望以外包開發的形態進行，所以只好一步步慢慢來了。

—目前實際開發狀況如何呢？

畢　以公司而言開始正式開發已3年了，這其中已販賣了數款軟體，所以目前也可以着手進行很有自信的產品了。

——有關使用MD及CD-ROM的遊戲圖書館方面如何呢？

畢　有關CD-ROM的將來性，當然很有興趣。只要CD-ROM一出來，應該可以開拓出新的遊戲戲境界。而遊戲圖書館方面，目前情報還不完整，所以沒什麼感想。但，玩家只要使用MODEM，在付些通訊費用就能享受遊戲樂趣這點，應該可以吸引到很多低年齡層的玩家。我們也很想加入遊戲圖書館，但是目前是處於人手不足的狀態，所以……。

——有關「瓦德納森林」方面，請說明一下！

畢　「瓦德納森林」原本是泰德公司製作的電動動作遊戲，這次在MD上推出，本社可花了相當大的心血呢？

——發售「瓦德納森林」的契機是？

畢　其一，它在電動版上受到喜歡。其二，有關角色的問題，而且由遊戲全體的操作性看來，它非常合適MD。地圖的變換、角色的切替等等都更充實了。

——那瓦德納森林最大的賣點是什麼呢？

畢　將電動版很忠實的移植到MD上，且加入新的地圖及有新的角色加入。操作性方面，我們也詳加研判，相信玩過的人，絕對不會有不滿之處。

——上次是發售了動作遊戲，那下次的預定是？



開發室室長的系井泰久先生。

畢　目前尚在企畫階段。預定推出2款，一款為射擊一款為運動。且一款預定為原創版遊戲。

——貴社對於遊戲開發的定位是什麼呢？

畢　重質不重量，並不以短時間內，推出許多的作品為傲。而是目標即使花費在多的時間，也要推出良質高的軟體，這就是我們的信念。

——最後，再向讀者說幾句話吧！

畢　我們公司是剛加入MD的新成員，目前還有許多不熟悉之處，但我們會一款一款慢慢地細細的開發、推出，希望玩家們給我們最大的鼓勵與支持!!

畢斯可社史

1983年8月公司設立。
由製作電動版遊戲開始，3年前設置開發部門。主要業務為開發電動版遊戲，但也開發家庭用遊戲。

1990年6月	FC「賽車英雄」發售。
8月	電動版遊戲「麻雀遊技」發售美國關連公司MEMTRIX SOFT WARE.INC設立
12月	FC「職業拳擊」發售。（發售中的軟體)
1991年2月	發售FC的「雙鷹」。
3月	發售MD的「瓦德納森林」

年內預定開發2款電動遊戲。



位於東京都豐島區的販賣部門辦公室。

遊戲業界風雲兒的休曼宣言

休曼

在遊戲業界大家所熟悉，且擁有無數玩家迷的休曼在ＭＤ上將有什麼樣的戰略呢？

——目前為止休曼主要是在ＰＣＥ上活躍，這次加入ＭＤ的最大理由是？

茶茶丸(簡稱茶)　並沒有特別的理由，本公司基本上是軟體廠商，所以只要是有展望的商業遊戲機，都會考慮着手進行。基本上我們也希望提供軟體在各種軟體上。眼看未來的ＭＤ有走紅的趨勢，我們仍決定加入。

——覺得ＭＤ硬體的魅力是怎樣子呢？

茶　對於製作軟體的我們而言，基本上的第一關鍵是軟體，硬體的規格並不是我們所考量的範圍。但，ＭＤ的使用層次較高，購買力也較強。而且ＭＤ軟體的製作原價較低廉也是一大魅力。

——與ＰＣＥ相較之下呢？

茶　也比ＰＣＥ的製作原價低。

—那有關SEGA其他如G.G. MEGA MODEM、CD-ROM及TERA等各硬體的關心度呢？

茶　有關這方面，就如同前面提到的只要商業點成立，也就是販賣台數達到某個數量，自然關心度也會提高。不過，看來 CD-ROM 不作不行了，價格既便宜，魅力也很高。有關 CD-ROM 如果SEGA公司正式推出，應該馬上就OK的!!

—那TERA方面呢？

茶　TERA方式我並不是很了解，而且公司方面也尚未有此意。目前，我們主要是以收集 CD-ROM 及ＳＦＣ方面的情報。ＳＦＣ也預定於今年內發售軟體。

——ＭＤ及ＳＦＣ都同樣為16BIT 的，那兩者在戰略上的區別是？

茶　並沒有什麼關係。本公司基本上是以商業視點成立來提供產品，所以並沒有硬體上的差別或區別。

但ＭＤ上運動的遊戲較少，而這方面我們則比較拿手，所以我們會製作有專門技術的摔跤遊戲。基本上是以這樣的方式提供，ＳＦＣ上亦相同。我們是針對玩家的需求為考量。

——那麼，如果ＭＤ上有分野不足的遊戲，貴社也會着手製作了!?

茶　當然。只要企畫力、技術力及開發期間等沒問題的話。不過，大家對休曼最強的印象還是運動，所以今年我們也會１年至少推出１、２款左右的軟體。

——有關開發方面，休曼的遊戲專門學校已相當有名了

茶　是的。學校在前期是以電腦為主要的講義。後期則為音響、挿圖及程式等區分開來，學生可以選擇自己喜歡的分野來學習。所以說它是遊戲專門學校也不為過了。

——學生的定位是？將來也希望他們都進入休曼嗎？

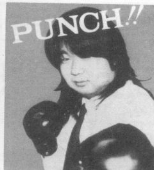
茶　基本上是如同一般的學校，畢業後大家可以選擇自己的去向。當然也有人希望留在休曼，但我們並不強制。

——創辦專門學校的最大理由是？

茶　在這個業界只要有能力就不怕沒飯吃，但是，不管如何製作遊戲，都是屬於團體工作，所以人間教育的問題也必須要由現場來學得。而且這社會上遊戲人口也逐漸增加中，相信這方面的人材也會大量增加。

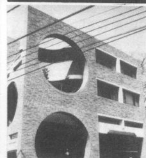
——最後，再為ＭＤ的使用者說幾句話吧!?

茶　總之，只有買來玩才能見眞章。今後，本公司亦將以包括 CD-ROM 的ＭＤ為憑依的主要對象努力，希望更多的電玩迷多加支持與鼓勵。



在業界十分有名的休曼茶茶丸。由照片中可窺知對拳擊很有興趣，不過姿勢可只會擺這一招…。

休曼社史



- '89. 6 「火爆摔角」ＰＣＥ
- 12 「Ｆ—１英雄」ＰＣＥ
- '90. 4 「職業足球」ＰＣＥ
- 9 「摔角」ＧＢ
- 12 「機甲作戰」CD-ROM²
- '91. 3 「休曼網球」
- 4 「茶茶丸大冒險」ＧＢ
- 5 「埃及」(ＦＣ)

熱血集團休曼的作品群!!

加入第一波!!

速度之王



6月28日發售　¥7500　4 M

成功的模擬今年Ｆ１優勝大賽中的賽程及車種，一款完全重現的正統派賽車遊戲。可２人操作的軟體。

加入第二波!!

摔跤角賽

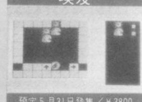


預定今夏發售　¥7000　4 M

比ＰＣＥ版上的摔角選手減少，但攻擊的組合卻可自由自在的變化。技巧種類高達50種以上相當豐富。

學生的作品!!

埃及



預定５月31日發售／¥3800

第一期休曼專門學校學生所程序設計、挿圖設計及音響設計的第一款得意之作。

以TOWNS版中的移植遊戲加入 MD

CSK總合研究所

二年前以FM TOWNS 進入遊戲界。現在則以超級名作進入MD市場!!



CSK綜合研究所高科技本部應用部次長清水智幸先生。



訴說著開發辛苦的高科技本部應用部池上修一先生。

——請說明一下加入MD的理由?

CSK綜合研究所(簡稱CRI) 首先,MD的機能相當有趣。而且是個相當優良的遊戲機。另外,我們與SEGA同為CRI 集團所以……。

——說到機能,是否可以比較具體的方式說明那邊優良呢?

CRI 它是16BIT,而且速度相當快規格上機能也很優良。在FM TOWN上通常也有使用動畫拚合、記憶體及繪圖方面的顏色也很多,所以如果機能移植到MD上的話,一定非常合適。

——FM TOWNS的開發是從那時候開始的?

CRI 1989年3月,差不多已經2年多了。在FM TOWNS 發售的同時,我們由電動版移植「衝破火網」發售,這是本公司的最初作品。

——也計劃將FM TOWNS版移植到MD上嗎?

CRI 並不局限於TOWNS版的遊戲。我們將着手各式分野的遊戲,進入消費市場。我們跟隨遊戲的普及性,由最容易着手的MD開始加勁,當然TOWNS方面我們也不會鬆懈的。

——對於MD的使用者,印象如何呢?

CRI 第一印象是擁有許多狂熱的玩家。且很多都是玩電動版的行家。

——加入MD的第一款軟體「星際大爭霸」II是怎麼樣的遊戲呢?

CAI 「星際大爭霸II」是SEGA 1988年發表的體感運動,當然造成很大的話題。SEGA體感遊戲系列中,規模最大以宇宙舞台為背景的3D射擊遊戲,美麗的畫面及體感的操作性都是它的特點。MD版也將充實的活用這些特徵,忠實的移植。

——MD的操控器也能感受體感的感受嗎?

CRI 目前MD的操控器在調整中,另外也打算要對應特殊搖桿。

——MD版的發售是?

CRI 預定於9月初旬。

開發完全由貴社着手嗎?

CRI 音樂是委託社外的公司,而設計方面則全由本公司自行進行。

——開發狀況如何呢?

CRI 目前,宇宙空間飛翔的畫面也完成。接下來則是進入洞窟後的程式。其他的大部都完成。舞台數共有6個,目前則為第一面的結尾部分。

——對於GG方面呢?

CRI 有興趣。但目前我們成員是有10人左右,所以還沒有能力作。但是,我們也覺得GG是一項很有趣的硬體。

——今後,MD開發會以什麼種類為中心呢?

CRI 主要是動作,但射擊方面我們也會小心行事。當然各種我們都會嚐試,只要是玩家們喜歡的,我們都會着手進行。

——模擬遊戲呢?

CRI 一定也會作。但具體上還沒有。MD雖有「大戰略」但還是不多,所以我們也務必要嚐試一下。

——加入MD後有什麼話,想要再對玩家們說的嗎?

CRI 這回的作品中,美麗的揷圖及體感的操作性都是一大重點。另外,音樂方面由TOWNS版的重新編排。且忠實原創版是這款作品的關鍵。在隧道中徘徊的畫面也是一大賣點。總之,為了不破壞原有的超級名作之聲譽,MD上也會有驚人的演出。

CSK總合研究所社史

1989年12月「衝破火網」(FM TOWNS)
1990年3月「超級瘋狂賽車」(FM TOWNS)
1990年12月「最後存亡者」(FM TOWNS)
1991年3月「星際大爭霸II」(FM TOWNS)



位於多摩的研究所,也有游泳池及健身房等完善的設施。

CSK總合研究所的MD第一波

3D射擊「星際大爭霸II」









自在地奔馳於廣大的宇宙空間,與敵機展開火拚的射擊遊戲。迫力十足的3D畫面和浮游感覺地的眞實操作性。有效的使用與時間一起消耗的能源,向敵人基地前進~!!

業界的超新星PAL SOFT誕生

PAL SOFT

在CSG SHOW中展示M.D.軟體「双截龍Ⅱ」而倍受業界矚目的新星PAL SOFT，到底是何方神聖呢？

——請告訴讀者們，過去在遊戲業界的動態等等。

PAL SOFT(簡稱PAL)　過去是擔任，代替各種硬體公司的開發業務方面。可以說是扮演著仲介的角色，而公司的名稱一向沒有發展，所以相信許多玩家對本公司都相當陌生。

——是以電動版爲中心嗎？

PAL　不是以消費者爲中心。

——機種是那些呢？

PAL　除了ＳＦＣ之外，幾乎每一種機種都曾經手。

——這次以「PAL SOFT」正式加入ＭＤ的陣線經緯爲何？爲什麼會選擇ＭＤ呢？

PAL　到目前爲止，本公司都以埋名的方式在製作遊戲，日積月累下來專門技術也可以說準備的蠻週全了，所以應該是可以以自己的公司名稱，製作自己想開發的遊戲時機了。所以正式的在業界的舞台上現身。

——是貴公司向SEGA公司提出加入軟體廠商的構想嗎？

PAL　是的。是我們提出的。

——ＭＤ的使用者層相當的狂熱。關於硬體的魅力是？

PAL　是的。現在已經不需要在重覆16BIT 的優點了。而ＭＤ的使用層對各式的新種類遊戲，都有相當高的興趣。可以稱的上是很容易消化新東西的使用者層。所以比其他的硬體更能向新遊戲挑戰。

——到目前爲止，最拿手的遊戲種類是？

PAL　說是拿手，倒不如說比較喜歡企畫或比較喜歡作的是射擊及動作系統方面的。但是，有關於遊戲世界的各類型遊戲，我們公司的人材也都相當齊全。對於企畫而言，有時候會選擇自己比較喜歡作的。

——還有，有關SEGA其他的產品如G.G. MEGA MODEM、TERA DRIVE，或最新的 CD-ROM 等新的媒體，貴社也預備加入嗎？首先是G.G.？

PAL　ＧＧ方面在以前也曾着手製作過，以掌上型而言，可說是擁有相當好的性能。但是以營運的觀點看來，目前若干市場稍爲弱了一點。而且企畫的範圍也有所限制，所以目前掌上型的各類遊戲機，包括ＧＢ都還沒有計劃要作。

——那MEGA MODEM 方面呢？

PAL　現在本公司還只是剛出道的新手，所以先站穩這個剛築成的立場是最重要的。其他方面的展開慢慢來吧！

——那TERA及CD-ROM方面的關心度呢？

PAL　TERA方面如果以玩家的立場來看，興趣很濃厚。尤其是２個顯示幕可同時出現方面。而製作的話，如果有合適的企畫也想作看看。

——CD-ROM呢？

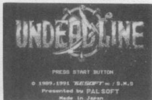
PAL　嗯～其實目前已經有了 CD-ROM 的企畫了，只要SEGA一推出CD-ROM，我們也可以立刻行動啦！

——最後，再想對玩家說些什麼？

PAL　目標充分活用ＭＤ性能，使玩家有遊戲過後的充實感。雖然本公司在業界尚屬新人，但我們會更加倍努力的，所以也請玩家們爲我們加油!!



PAL SOFT 開發企畫管理室的小谷浩之。看起來就像遊戲高手



↑看／魔界煉獄的標題畫面，多麼正點啊／

PALSOFT社史

1988年	創立 主要業務以代開發遊戲，共開發有G.B.、FC、M.D.、PCE及G.G. 用軟體多數。
1991年	ＣＳＧ發表會中正式登場，並加入PCE及MD陣線。



位於新宿的PAL SOFT公司。門前停的賓士聽說是BOSS的。

巨大的首領角色也頗～恐怖的 !!



PAL SOFT呈現給M.D.玩家的獻禮

第一波!!魔界煉獄 預定今秋發售／價格未定／ＳＴＧ／８Ｍ

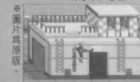




原本爲Ｘ68000的「幻獸記」，但因重新編排再舞台構成所以看起來很像原創版。舞台的設定新鮮感也十足。且可以自己的喜好設定資料，所以再次玩遊戲時，都有不一樣的樂趣。

第一眼看到這畫面時，是否有蠢蠢欲動的感覺了呢？今秋發售，稍安勿躁!!

雙截龍Ⅱ 年內發售／價格未定 ＡＣＴ／８Ｍ



※圖片爲原版。

遊樂場中大家熟知的同名遊戲移植。幾乎是忠實的將原創版移植過來，目前角色修正之中，所以會延期推出。但可是也值得期待的遊戲喔!!



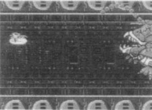
秘技篇

太空戰鬥機 II

發現了無敵程式!!

現在向您介紹最受歡迎的遊戲中，找到不會損傷且成為無敵的秘技！

操作方法就是在標題畫面中，按順序按下A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A鈕。在畫面下方會出現「NO—HIT」字樣。然後，只要遊戲開始，就完全不會在遊戲中遭到敵人的破壞。如果能夠愉快地過關也可以看到結局。



⬇即使受到敵人的攻擊也不會遭到破壞。如此一來一定可以過關。

⬇在標題畫面中輸入指令。



在標題畫面中按照A、B、A、C、B、C、C、B、C、A、B、A鈕的順序按鈕。



➡當這個字樣出現在畫面下方時就開始。



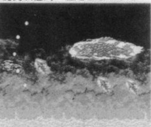
⬅選擇好開始方式後，遊戲就開始了。

是最特別的程式

在這個遊戲中您將會找到可享受特殊程式的秘技。

操作方法是當標題畫面出現時按12次C鈕。此時會發出聲響，只要在畫面下方出現「SPECIAL MODE」字樣就算成功了。然後，一旦遊戲開始，嘍囉就不再出現，而變成中首領與首領對戰的特殊程式。這個程式中不能選擇區域，必須按照字母順序進行遊戲。也就是首領的對戰程式。

⬇嘍囉幾乎不會出現，好像是首領的對戰程式。但是會愈來愈難喔。



⬇當標題畫面出現以後輸入資料。



在標題畫面中，連續按12次C鈕。只要發出聲響就算成功了。



➡這個字樣出現就OK。



⬅趕快來玩玩看這款遊戲吧!!

太空戰鬥機 II

可以選擇區域選擇

多達26區的「太空戰鬥機 II」有區域選擇。

在標題畫面裡，按照C.A.C.B.C.A.B.A.B.C.A.C鈕的順序按遊戲即開始。首先在標題畫面下會出現〝區域選擇″(ZONE SELECT)，接著在選擇畫面裡選擇區域選擇，再按方向鈕選擇後即開始，最後區域若能過關的話就能看到結束畫面。

↓在這畫面裡，按方向鈕選擇喜歡的區域，遊戲隨即開始。

↓在此將指令輸入。



在標題畫面裡，按C、A、C、B、C、A、B、A、B、C、A、C鈕，即開始。



↑然後，畫面下就會出現ZONE SELECT(區域選擇)，自此開始。

音響測試

這部遊戲中可以找到音響測試的必勝秘技。

方法是以高分叫出遊戲結束後的名稱登錄畫面。輸入「ZTT」就可以切換畫面，進入音響測試畫面。以方向鈕選擇，按下A、B、C鈕中任意一個，曲子就開始了。只能以重新設定叫出這種模式。

登錄高分者時用「ZTT」。



↑太空戰鬥機 II 的BGM十分具有吸引力。

變成無限接關

原本在遊戲中只能繼關5次，找到可以無限續關的秘技。

操作方法是在標題畫面中，按照B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C鈕的順序按鈕。畫面下方會出現「FREE PLAY」字樣。然後立刻開始就可以無限制地繼續。

↓如此一來就可以重新玩無數次了。



↓在標題畫面中輸入指令。



在標題畫面中按照B、B、B、C、A、A、A、B、B、C、C、C鈕的順序按鈕。



↑當這個字樣出現在畫面下方時就算成功了。立刻按下開始鈕便可。

會出現遊戲資料

可以察看玩過這款遊戲人的遊戲資料秘技。

操作方法是在標題畫面中，照順序按A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C鈕。畫面下方出會現「PLAY DATA」字樣。然後立刻開始就會顯示出50個人的得分、路徑、繼續次數、等級、累積得分和遊戲的機器。這些資料的頁數也可以利用方向鈕來更改上下的方向。



↑可以看到50個人的遊玩資料。

↓這個也要在標題畫面中輸入。



在標題畫面中按照A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C鈕的順序按鈕。



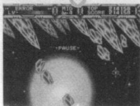
↑當字樣出現在畫面下方時就成功了。立刻按下開始鈕以後，就可以像一般的情形開始遊戲。

空魂

發現 無敵指令

在被評斷爲難易度相當高的本款遊戲中發現無敵模式！做法是在遊戲之中的任何一處按開始鈕後再按暫停鈕。之後按方向鍵的左與A、C鈕並解除暫停。如此一來，只在該舞台，受到敵人的攻擊或碰上障礙物也不會受傷害。

暫停



←在此時輸入指令

按下方向鍵的左與A、C鈕後解除暫停



MISSION 5 CLEARED

←太好了，過關了。依此樣子看來，離ENDING不遠了。

↑碰上敵人的子彈或是障礙物都沒有關係

隱形武器叫出法 I

方法是在遊戲中連續按8次暫停。然後練習向敵機發射WOZ。此時我機不要使用一般的武器。最好改用A武力這種可以攻擊飛彈的武器。這種武器的威力強大，但攻擊範圍狹窄是它的缺點。不過這種必勝秘技只能在遊戲中用1次。

遊戲中連續按 8 次暫停



↑暫停後學習時，出現這種武器。眞幸運！

強化保護層

當破壞保衛者出現時，投射2次WOZ，如此一來就可以揚起比平時更厲害的保護層。

朝破壞保衛者投 2次WOZ

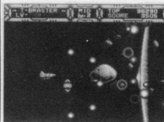


←可以揚起相當厲害的保護層。

裝備 T宇宙武器

發現手册中没有記載的、一項名稱爲T宇宙兵器的裝備祕技。

做法是朝没有敵人存在的方向發射WOZ，使其發生6次的失誤。之後在第7次發射WOZ時，令它尋找敵機並吸取此種能力。如此一來就可以裝備T宇宙兵器了。它是自動尾追敵人的導彈，威力很大。對小嘍囉敵機大量出現時能發揮很大的作用。在舞台的最初没有敵人出現時發射WOZ就能簡單地發生6次失誤了。



朝没有敵人的方向發射WOZ，並且出現 6 次失誤。



➡6次失誤不容易?

發射第 7 次的WOZ、令它尋找敵人



↑6次失誤後，以第7次的WOZ尋找敵人……。

←裝備T宇宙武器。它是自動尾追的武器，所以很方便。

最強武器

當得分最高位以外的位數均爲零時，發射WOZ吸收能力，就可以裝置最強武器了。



得分最高位以外的位數清除爲零，發射WOZ搜尋敵人



↑這實在是出乎意料的難。

←用這個輕鬆過關吧！



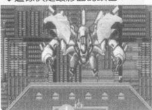
格蘭達戰役

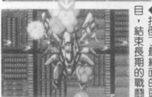
在最後的節骨眼摔倒!!

發現了主人翁在結束畫面中摔倒的秘技。

首先要遊戲過關，就會出現結束畫面。等到結束的揷曲一播完就連續按A鈕。結果正在行走中的主人翁雷東堂突然跌倒了。在結束畫面的最後以令人氣絕的滑稽姿態結束，眞是脫線大師！

⬇這傢伙是最終面的頭目。





⬅打倒了最終面的頭目，結束長期的戰鬥。



➡播放結束的樂曲。

結束樂曲一結束立即連續A鈕

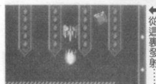
⬇喂喂，在這麼重要的時刻別摔倒呀！眞是沒出息的傢伙。



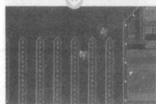
後座力變小

發射出炸藥之後，由於後作力之緣故，會向後彈飛出去。在此爲各位介紹減少後作力的秘技。

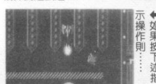
一發射炸藥的同時，按下與發射方向相同方向的按鈕。於是只會向後飛出大約平常距離的3分之一左右。這一招在使用於威力強化之後，發射炸藥時，會非常便利。



⬅從這裏發射……



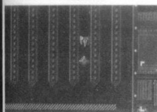
⬆發射炸藥之後因爲後座力而將自機彈到這麼遠。



⬅如果按下述指示操作則……

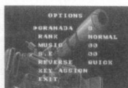
同時按下與發射炸藥相同方向的按鈕

⬇不同於往常，僅彈出這麼一點而已。非常便利的秘技吧！



發現EASY模式

在OPTION畫面裏，除了MUSIC與KEY ASSIGN之外任何一個項目都可以，按10次C鈕，結果RANK上面就會出現EASY，這樣防護罩雖然是標準型的但時間變成 500 。

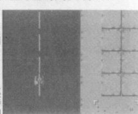


⬅在OPTIONS畫面裏輸入指令。

在OPTION畫面中按10次C鈕



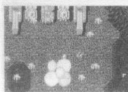
⬅於是RANK就會出現EASY。



➡在這個RANK裏時間會變成500。

第五面的安全地帶

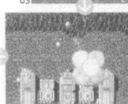
舞台5的頭目有安全地帶。頭目一出現之後，立即迂廻到頭目的後面去，在這裏發動攻擊，又因爲頭目只會向前方攻擊，所以完全打不到，如此一來就能無損傷的打倒頭目。



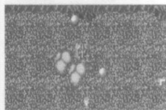
⬅正面衝突會被打得粉碎。



➡迂迴到頭目母艦的後面。



⬅此處是沒有敵人攻擊的安全地帶。

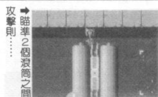


⬆準備粉碎頭目本體。

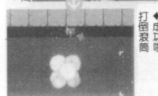
打倒滾筒的方法

所向無敵的滾筒也有弱點喔！

先到上面或下面的安全地點，等到滾筒一來，就瞄準中心處攻擊，滾筒只要中彈，就會閃耀紅光，如此繼續下去，就能輕易的解決掉。



➡瞄準2個滾筒之間攻擊則……



⬅成功啦打倒滾筒

銀河武者

發現回合選擇

這部遊戲中可以找到回合選擇的必勝秘技。

方法是輸入電源後連按10次重覆鈕，可重覆。顯示標題畫面後，按下方向鈕的左下，輸入選擇畫面，就出現該回合的音樂來。到7面爲止都可以按方向鈕左右邊做聲音選擇。

↓標題畫面出現後依照下述方法。

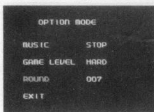


10次重覆



←再輸入標題。

按方向鈕左下方就……



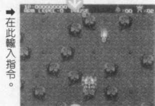
↑音樂將配合各回合改變。

選擇增加法

接著是一口氣將選擇內容增加到20的必勝秘技。

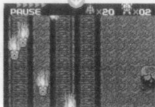
方法是在遊戲中任意按下暫停，然後依照上3次、下3次、左3次、右3次的順序按下方向鈕，接著又順序按C、C、B、A鈕。如此，選擇內容就增加到20。這是可以使用數次的必勝秘技，只要選擇內容沒有了，隨時可以輸入。

按下暫停

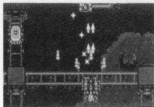


➡在此輸入指令。

以上3次、下3次、左3次、右3次的順序按方向鈕，再依序按C、C、B、A鈕



↑選擇方式增加到20。



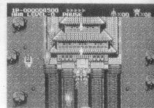
↑接下來很容易。

威力强化的

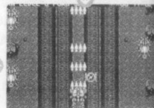
本款遊戲中有武器的威力强化指令。

做法是在遊戲中途暫停後依B、B、C、B、B、C、上、下、A的順序按鈕。之後解除暫停的話，手中持有的武器可以强化至最高，相當有幫助的。

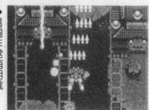
↓暫停後輸入指令。



依B、B、C、B、B、C、上、下、A順序按鈕



↑武器的威力强化了！



➡這個非常有用哦！

異形鐵人

各種 試映模式

本款遊戲中可以找到觀看各種物體的祕技。

做法是在標題畫面按A、B、C鈕後再按開始鈕。如此一來就會變成目的物試映。在此可以看見背景的模型，接著再重複操作一次指令的話，可以變成另一機的角色試映，可以看見我機或敵人的飛彈、祕密寶物。甚至再重複操作一次指令的話，就會成目的物試映，可以看到敵方的角色。

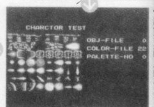
↓在標題畫面輸入指令



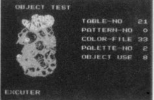
按A、B、C鈕後再按開始鈕



➡按下鈕後以方向鍵進行選擇。



←祕寶或敵人的飛彈



↑此爲敵方角色的介紹

翼族戰士

無限累計

翼族戰士中的秘技是無限累計。

玩法是在顯示GAME OVER時，緊按C鈕和方向鈕左邊。如此一來，接關後的計分畫面中，得分毫無減少。可以安心地玩下去。再來就看你的本事了。

⬇連續按顯示中的指令



顯示GAME OVER時緊按住A、C鈕和方向鈕左邊



⬆得分未減少

⬇繼續前進！



舞台選擇

本遊戲中有舞台選擇。

玩法是叫出選擇畫面，控制游標，同時緊按A、B、C鈕，持續7秒左右。如此一來就能切換畫面，轉入舞台選擇畫面。可選擇方向鈕左右其中一方，再到EXIT上按A鈕。

➡控制游標



連續7秒緊按A、B、C鈕



⬅出現舞台選擇畫面。

簡易模式

在選擇畫面中，把游標設定在遊戲層次中，並同時按A、B、C鈕就行了。

⬇把游標放在遊戲中



同時按A、B、C開始鈕時……

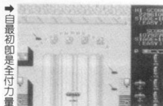


⬅出現簡易模式

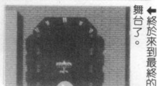
鮫、鮫、鮫

第2循環是全付力量

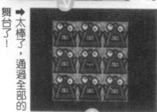
首先先玩過第一循環，當進入第2循環時，以最大力量可儲存11枚炸彈（在畫面表示中只有5枚），速度也能達到最高。



➡自最初即是全付力量



⬅終於來到最終的舞台了。



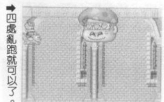
➡太棒了，通過全部的舞台了！

將結尾舞台看至最後

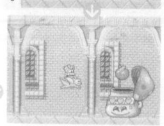
神奇男孩

不戰而逃離首領

做法是在首領舞台時，不發動攻擊而四處亂跑。如此一來畫面會漸漸地加速捲動，最後不須要和首領作戰。



➡四處亂跑就可以了。



⬆捲軸的速度逐漸地加快。



⬆將首領丟在後面，不用戰鬪就可以過關了。

進入牆壁中了

在第7關，朝牆壁的方向按方向鍵，再連打B鈕。如此一來主角就會進入牆壁之中了。

⬇來到此畫面時，讓玩家靠著牆壁後按照指令行動。



朝牆壁的方向按方向鍵，並且同時連打B鈕



⬅玩家進入牆壁之中了！

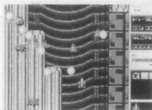
魔種

這就是專家程式

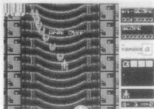
這款遊戲中難易度較高的就是專家程式。

操作方法是在顯示遊戲畫面時，將方向鈕按照上、下、左、左、右、右、上、下的順序按鈕。然後回到標題畫面，標題的字樣就會由紅變靑。在此時開始的話，敵人砲彈就會變大，形成較難的專家程式。

⬇敵人的砲彈會變得相當大喔！



⬇顯示畫面開始以後就要輸入指令。



在標題畫面中，將方向鈕按照上、下、左、左、右、右、上、下的順序按鈕。



⬆回到標題畫面以後，當標題的字樣由紅色變成靑色時就算成功了。

我機的增加法

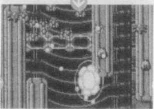
在本款相當不容易的遊戲中發現一項將我機的數量提高至99的祕技。

做法是依普通的方式開始遊戲，在序幕展示畫面中當戰鬪機分裂爲３機時，依左、左、左、上、下、右、左、右按方向鍵，按鍵結束時如果響起１ＵＰ的聲音的話，就是成功。之後，當遊戲結束時看片尾字幕的話，可以看到99，卽使是不在行遊戲的人也可以玩個痛快。

⬇在序幕展示畫面中輸入指令。

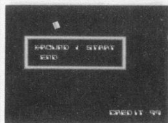


依左、左、左、上、下、右、左、右的順序按方向鍵



⬆玩遊戲時，雖然遊戲會有結束的時候，但是……

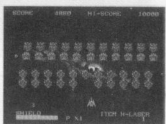
⬅我機成爲99，如此一來就可以安心地玩了。



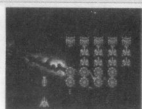
’90太空大作戰

防護罩充份發揮威力

任何一個關數裏都可以，在 First Contact 裏取得H. LASER或B. LASER的秘寶，不要使用，於這一方面過關。在 Second Contact 一開始時就發射一發普通彈，接著使用所取得的秘寶，瞄準侵略者編隊的中央攻擊，此時防護罩就能充分發揮威力。即使沒有命中，再一次使用秘寶發射攻擊，也沒關係。

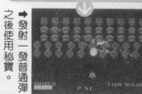


⬆於是防護罩的威力強化了。但是，仍不能掉以輕心喔！

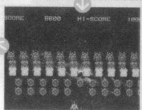


⬅取得下面的秘寶。

取得H. LASER或B. LASER之後過關。



➡發射一發普通彈之後使用秘寶。



⬅瞄準中央攻擊。

發現音效選擇法

在標題畫面中按下A、B鈕後再按開始鈕。接著在畫面完全漆黑之時依右、右、下順序按方向鍵。如此一來可以出現音效選擇的畫面。之後以方向鍵進行選擇再按開始鈕進行遊戲。可以聽到的音樂有ＢＧＭ01～0D、效果音21～31、36～3Ｃ。



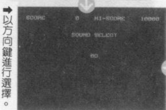
➡在此處輸入指令

在按Ａ、Ｂ鈕的同時按開始鈕



⬅在漆黑的畫面中輸入指令。

按右、右、下鍵



➡以方向鍵進行選擇。



⬅選擇後就開始遊戲

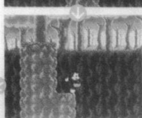
米老鼠大冒險

在1—2發現隱密的房間

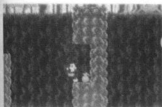
在舞台1的第2關，並列著4條繩繩。從有繩索的地方降落到第3個洞的左方就有立足之地。在對面有一凹下去的房間，射擊可以增加10個秘寶。

⬇從有繩索地方降落到第3個凹下去的洞看看。





⬅跳到對面。



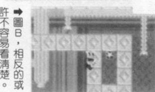
⬅射擊可以增加10個秘寶。可是，要回去可就難了。

在2—2.3隱密的房屋

前往舞台2的第2關如圖A的地方。同樣的第3關到圖B的地方。分別穿過紅色的方塊，再射擊位在前方的黃色方塊，將其破壞，就會出現提高生命的秘寶。



⬅圖A，用這個可以回復威力。

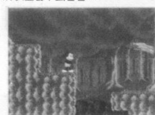


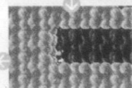
➡圖B，相反的或許不容易看清楚。

在1—4發現隱密的房屋

從舞台1的第4關第5棵樹的左方降落到洞裡，右方就會出現有敵人的洞窟。在其左側壁上，鑲嵌著有鑽石及威力回復秘寶。

⬇在第5棵樹前面的凹洞沒關係，所以儘管下去看看。





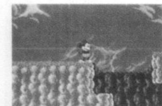
⬅這裡的岩壁可以穿透過去。

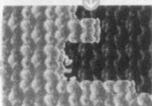
⬅有許多的鑽石與威力回復秘寶，眞是太幸運了！

在3—1發現隱密的房屋

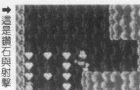
從舞台3的第1關的第一個洞下去，就是個洞窟，穿過左側的牆壁後有一間隱藏的房子，裡面有鑽石及射擊的秘寶。

⬇舞台最初的洞，這裡較沒關係，所以可以降落下來看看。





⬅這裡也能穿過去。



➡這是鑽石與射擊秘寶。

最後決戰

超級選擇

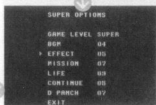
這部遊戲中有超級選擇畫面。

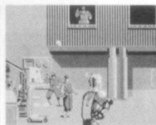
方法是首先在標題畫面中按下開始鈕。接著就顯示出開始和選擇畫面。然後連按10次C鈕之後，又轉入選擇畫面。這就是我們所要的超級選擇，可以選擇任務、增加生命力，還可以自由變更接關次數，強力拳擊次數等。因此可以說遊戲比以往更有趣味。

⬇本畫面依照以下指令行事。



押10次C鈕之後，再按開始鈕即可可。





⬆藉著超級選擇功能，項目不停增加。可選擇各式各樣的任務。
⬅選擇最終任務後，立刻進入結局。但恐怕很難哦……





夢幻戰士Ⅲ

地圖選擇的模式

在本款遊戲中發現了全部的地圖都能進行選擇的地圖選擇的秘技。

做法是在標題畫面中按下方向鍵的上鍵和A、B、C鈕後，再連續按開始鈕。成功的話，在手離開鈕的瞬間畫面會起變化，出現地圖選擇的畫面。之後再以方向鍵選擇地圖，再按開始鈕即可。如果使用此項秘技，也可以馬上就到達最終畫面。

⬇在標題畫面上輸入指令。



在標題畫面中按下方向鍵的上與A、B、C鈕後，再連續按著開始鈕



⬆以方向鍵選擇地圖。



⬅按下開始鈕後，遊戲就從選擇的地圖開始。

視覺畫面選擇

本款遊戲有另一項秘技，就是可以看到出現在遊戲中的全部的視覺畫面。

做法是在標題畫面上一邊按下方向鍵的左上與A、C鈕後，再按下開始鈕。如此一來畫面馬上切換，出現視覺選擇的畫面。自ACT 1、2、4和ENDING之中，利用方向鍵的上下鍵選出一項舞台，再按A鈕的話，就可以看見喜歡的視覺畫面了。

⬇可以看到全部的視覺畫面。



➡輸入下面的指令。



在標題畫面中按下方向鍵的左上與A、C鈕後再按開始鈕

➡從此列表中進行選擇。





⬅在遊戲中出現的……

音樂的選擇

在標題畫面中按下A、B、C鈕後再按開始鈕的話，就可以進行音樂的選擇。

⬅輸入下一個指令。

在標題畫面中按下A、B、C鈕後再按下開始鈕

➡標題也會出現。



效果音的選擇

在標題畫面中按方向鍵的右下和B鈕後再按開始鈕時，可以進行效果音的選擇。

⬇在標題畫面中輸入指令。



在標題畫面中按下方向鍵的右下與B鈕後再按下開始鈕

➡在畫面的左端出現號碼。

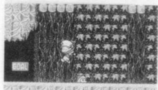


神奇男孩大冒險

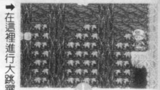
不用與首領作戰而過關

操作方法是，先將2面舞台的首領打倒後，先將可以獲得的藥物秘寶，先拿到手。然後，從獲得秘寶的地方降到下方的地面，立刻向左側移動，就可以通過2關。

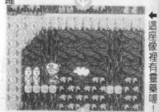
⬇降到下面後向左移動便可過關。



➡在這裡進行大跳躍



⬅這座像裡有靈藥喔！





⬆只要破壞塑像，就可以找到藏在裡面能夠通過2關的秘密寶物靈藥。

午夜逆襲

舞台選擇

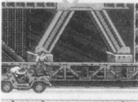
在這個遊戲中，我們發現了舞台選擇。

做法是先在標題畫面一邊按C鈕，一邊按開始鈕。遊戲開始之後暫停，按A鈕。這樣一來，畫更就會更換，開始另一個舞台。然後再暫停，按A鈕，重複指令，如此即可不斷地選擇舞台，直到最後一個舞台。

⬇在標題畫面轉入指令。



在標題畫面一邊按C鈕，一邊按開始鈕

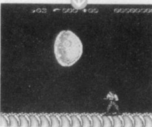


⬅遊戲開始之後⋯⋯。

按暫停，再按A鈕

➡往下一個舞台前進。

按暫停，再按A鈕



⬆可選擇到最後一個面。

➡出現名字的輸入畫面。

家人變成流星

在遊戲過關的結束畫面出現流星是本遊戲的賣點。

在遊戲後半，有救出被捕的家人之舞台，你可以試著不要救任何人而使遊戲過關看看，你會發現在遊戲過關的結束畫面會出現數量和被捕之家人數量一樣的星星漂流在那裏。

⬅只能幫助兩人。



➡四顆星星流動。

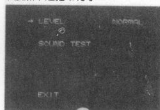
大地槍聲

發現畫面選擇

這部超難度且知名度極高的遊戲中，可以找到畫面選擇的必勝秘技。

方法是，首先叫出選擇畫面。依照A、C、B、C鈕的順序按鈕。於是，音響測試下面的空白出現Round Test ，可在方向鈕左右選出自己喜歡的畫面，最多可以選擇50個畫面。接著，選出最終畫面，過關後就結束了。

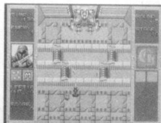
⬇依照下述指令行事。



在選擇畫面中，順序按下A、C、B、C鈕



⬆音響測試下方出現 Round Test。



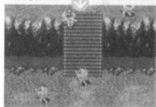
⬇選擇最終畫面之後，就要結束了⋯⋯但是還有很多困難呢。

輕鬆地打敗敵人

只有在我機出現時，才會有無敵必勝秘技。

首先，使敵人靠近預定的角色出現的位置。也可以用其他角色誘敵。當敵人到達預定地點時，我方角色立刻現身，給敵人迎頭痛擊，在措手不及之下，自然能克敵致勝。這種必勝秘技雖然很麻煩，卻很有效，值得一試。

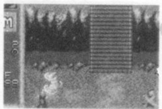
把敵人引誘到角色預定出現的地點



⬆在這邊誘敵過來。



⬆敵人來到指定的位置時，叫出我方角色⋯⋯。



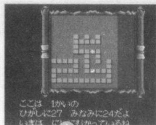
⬅很輕鬆的打敗了敵人。

光明與黑暗

和相同敵人不斷地作戰

自神殿的１樓朝向力之洞窟之通路的東27、南24朝西方向的地點，會出現可以獲得經驗值的帶刀的螃蟹。在該地打倒螃蟹之後依上、下、左、右的順序按方向鈕話，原本只出現一次的螃蟹會再出現。利用此方式不斷地打倒帶刀螃蟹的話，就可以很輕鬆地提高等級喔！

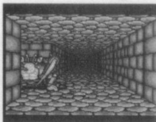
⬇朝古老神殿之通路的照片中的場所前進！





⬅打倒螃蟹。

依上、下、左、右的順序按方向鍵



⬅如此一來，帶刀螃蟹會再一次出現。如此可重覆不斷地出現。

裝備女王的皇冠

在古老神殿中獲得的女王皇冠，如果在城內和德利斯坦打招呼的話，皇冠就會變成在他的手中；但是如果帶著女王的皇冠到城外去，不和德利斯坦說話而出城，在小村莊中和比魯波和馬林成爲伙伴的話，皇冠就不會拱手讓人。皇冠不但能賣高價，裝備時也能提升16的防禦力，是很有幫助的東西、。



⬅得到女王的皇冠。

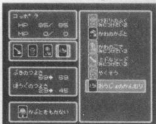


➡再回到城內。

不向德利斯坦打招呼就出城去



⬅在村莊中找著伙伴。



⬆女王的皇冠有很高的防禦力。

聖騎士戰記

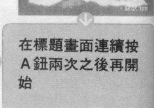
牛變成女子

這個遊戲的規則設定畫面中出現的牛可以變成女孩子。

方法是在標題畫面按兩次以上的Ａ鈕再開始。如此女孩就會取代牛而出現了。接著在主要的選擇畫面可以選擇妹妹エル＝ウイン以取代エル＝モア。エル＝ウイン是使用魔法的高手。

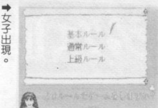
⬇一般遊戲開始之後都會出現這個畫面…





➡輸入下一個指令

在標題畫面連續按Ａ鈕兩次之後再開始

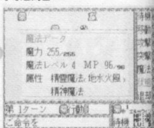


➡女子出現。



⬆選擇エル＝ウイン以取代エル＝モア。

⬇エル＝ウィン的魔法相當強。比哥哥還厲害。

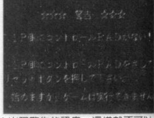


親切的訊息

在這個遊戲中可以發現廠商的警告。

出現方法是插入卡帶，將搖桿從本體上取下，挿入電源。這樣就會出現「１Ｐ請挿入控制器搖桿，按重新設定鈕」的警告訊息。不挿搖桿也可以更換遊戲畫面，但無法玩遊戲。

由本體取下搖桿，挿上電源。



⬆出現警告的訊息。這樣就不可以玩遊戲了。

機甲橄欖球

發現隱形隊伍

發現找出本遊戲中隱藏隊伍的必勝秘技了。

方法是首先在我方隊伍中選出重量級拳擊手。轉入密碼輸入畫面之後，就輸入各密碼。如此，各個隱藏隊伍，共有工夫隊伍、泰國隊伍、相撲隊伍、戰爭藝術等。這些隊伍各有各的特色，前所未見，而且選手的大小也與以往不同。尤其是相撲隊伍的選手幾乎是一般的一倍大。此外，因為是超強隊伍，所以得分也必定會令人滿意的。

工夫隊伍
ONLAI



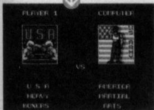
←中國隊伍

泰國隊伍
CYZSR



➡泰式運動

戰爭藝術
FRKWN



⬆美國的傭兵部隊。看起來似乎很厲害。

相撲隊伍
NATBR



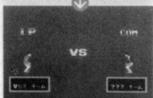
⬆很厲害的隊伍。相撞很可怕。

超級排球

出現謎樣的隊伍

做法是在密碼輸入畫面中輸入「うらわざ」，輸入後就會出現一隊名稱為？？？隊的隱密隊伍。這一隊伍可是厲害得一塌糊塗喲！但是只要贏過這一支隊伍，就能得到優勝銀杯。只要勝過它，就不用怕USR了。

密　碼
輸入「うらわず」



⬆只要打敗此隊伍就能得到優勝。

女子摔角

以同一個角色遊戲

有一項賣點，就是利用戰鬪模式，可以和同一人的摔角選手進行比賽。

做法是選擇戰鬪模式後出現摔角選手的選擇畫面。舉例來說，如果是選擇鈴木的話，接著就在同一地方按開始鍵後再按A鈕。如此一來玩家和敵家都是鈴木，就變成同一位摔角選手進行戰鬪。每一位選手都可以依此方式進行比賽，所以不妨選一個喜歡的角色試一試?!

⬇選擇2人對打的戰鬪模式後，遊戲就開始了。



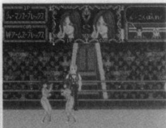


←選擇鈴木……

按下開始鈕後再按A鈕



⬆應該是已被選上的鈴木……



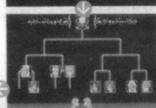
⬆鈴木對鈴木的戰鬪。這樣的戰鬪非常有趣喔！

發現比賽縮短法

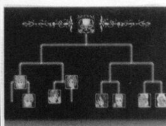
首先，先選擇1人玩的模式；當錦標賽或是聯盟戰開始時，按開始鈕以及A、B、C鈕其中的任何一鈕。如此一來敵人對敵人的比賽，就很快地結束而表示出結果，比賽可以往下推進。

⬇在模式選擇畫面中選出1人玩的模式，讓比賽開始。





⬆若是鈴木以外的摔角選手的比賽的話，就可以使用指令。



⬅比賽在一瞬間結束，非常簡單。

戰鬪高爾夫

最强的密碼

一開始就能以最强的等級開始玩，是本款遊戲的特色。做法是輸入右邊的松尾芭蕉的俳句。如此一來就可以在遊戲一開始就以等級99、ＳＰ990、經驗値980的最强狀態遊戲。當然各種技能也是非常熟練的，眞是方便的密碼。

密　碼
なつくさやつわもの
ともかゆめのあと



⬆對你而言太輕鬆了。

突然地結束

此次介紹的特點是突然結束的技巧。

做法是輸入右方的小林一茶之俳句的密碼。如此一來遊戲就會突然地結束。此時遊戲會從角色的分配開始，可以看到唯和蘭的背面。

密　碼
ふるいけやかはすと
ひこむみすのおと



⬆終局。

音樂盒

另外一項技巧就是筆者發現的聆聽本款遊戲之效果音樂的方法。

做法是在標題畫面中同時按Ｂ鈕和開始鈕。如此一來畫面馬上切換成音樂盒模式。ＢＧＭ有22曲、效果音樂有31曲，共計有53首曲子可以欣賞，而且每一首曲子都有曲名，很容易明瞭的。以方向鈕可以選曲，按Ａ或Ｃ鈕即可開始，按Ｂ鈕即可停止；按開始鍵即可回到原先的標題畫面。利用此技巧就可以聽有趣的背景音樂或是欣賞喜歡的曲子了！

⬆如果出現標題畫面，就輸入下面的指令。



在標題畫面中一面按Ｂ鈕、一面按開始鈕



神奇方塊

發現謎樣４回戰

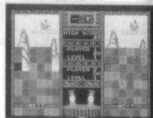
在MEGAPANEL的２人對戰模式中發現了謎樣的４回戰略。

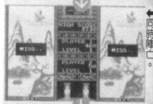
做法是，無論是第幾回合戰也好，彼此互相都光是看、什麽也不做。如此一來自然方塊會不斷累積而使兩個人同時陣亡而成爲平手。決定勝負時會出現沒有見過的中國人騎自行車的畫面。如果沒出現，就再來一次！

⬇中國人騎乘自行車的團體畫面。



⬇不斷地累積、堆高了！





⬅同時陣亡。



⬆ＤＲＡＷ　ＧＡＭＥ　就是平分秋色，再比賽一次的意思。

畫面上的女孩安靜囉

使遊戲畫面正中央的女孩沈默不出聲的秘技。

方法是在標題畫面中選擇１個玩家的ＰＩＮＵＰ模式，接著在遊戲進行中的任何時候可以，只要按下Ｃ鈕，女孩的嘴巴上就會被貼上Ｘ記號的面具，而無法說話。在急迫的時候，她會呱噪的著急，所以使用這一招堵住嘴巴。

➡在畫面正中央與您交談的女孩。

按Ｃ鈕



⬆如此就能安靜的玩。







麻雀道場

選擇音樂

選擇班級對抗戰之後再選擇繼續。在此處輸入東南西北之過關密碼，就會變成音樂聽衆，可以聽到背景音樂。

➡選擇班級對抗戰。

選擇繼續

⬅輸入東南西北。

➡能聽到17首背景音樂

選擇效果音

首先選擇班級對抗戰後，再選擇繼續，然後輸入照片所示之過關密碼，就會變成聽衆，可以聽到效果音。

➡選擇班級對抗戰。

選擇繼續

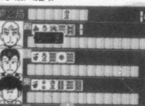
⬅輸入接關密碼。

➡能聽到效果音。

封殺閃電自摸

神手聽牌後，就要按照下列的次序，按A、B、C鈕與方向鈕往下，如此才能防止閃電自摸。

⬇神手若是開始聽牌，就照下列的次序輸入指令。



聽牌之後、等下一次輪到神手時，就要立刻按下A、B、C鈕。

➡隨後就可安心了。

發表集團名稱

在自由對戰時，視組合人員不同會自己報出集團名稱的秘技。先按順序選擇若葉、小雪、キムチ則自稱是美少女結社蒂娜玲治，畫面也跟著改變。再依序選擇オクトパシーふみ、盲牌の渡邊、タコ宮内則自稱是章魚軍團，選擇德川康兵衛、織田信太郎、明智光則自稱是卡巴奇軍團。選擇バッドハンド、勝ち過ぎ金藏、ゴットハンド則自稱超人軍團。

選把バットハンド勝ち過ぎ金藏、ゴッドハンド



⬆與這些傢伙爭論，是瘋狂的安排，或許還是早點結束較好吧！

按順序選擇若葉、小雪、キムチ。



⬆畫面一變變得很可愛。

按順序選擇オクトパシーふみ、盲牌の渡邊、タコ宮内。



⬅他們是強勁的對手。

選擇德川康兵衛、織田信太郎、明智光

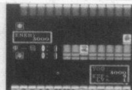


➡不知道會出什麼的集團。

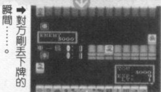
雀偵物語

完全看得見對方的牌

將主機連接2個操縱器，在對方丟牌的瞬間連打第2位玩家的開始鈕的話，就可以看見對方手中的牌了。

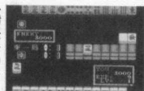


⬅第2位玩家的操縱器也要連接起來



➡對方剛丟下牌的瞬間……。

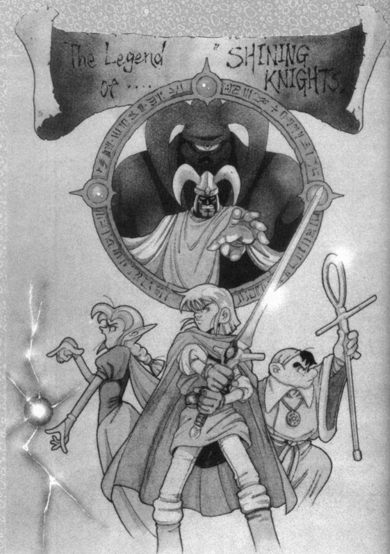
連打開始鈕



➡看見對方的牌了！

光明與黑暗

光與暗長久的戰爭
現在將打上
休止符



～～武器～～

〈刀・劍・矛〉	名　稱	價　格	攻擊力	主角	比	瑪
ブロンズナイフ	青銅刀	100	5	●	●	●
ショートソード	短劍	200	10	●	●	●
ブロンズザーベル	青銅軍刀	300	15	●	●	●
ミドルソード	銀劍	750	20	●	●	
アィアンザーベル	鐵軍刀	1750	25	●		●
ロングソード	長劍	2530	30	●		
ライトスピア	光劍	2800	25	●	●	●
ブロンズランス	青銅矛	5000	35	●		
ブロードソード	普洛德劍	9000	50	●		
ヘビースピア	強力劍	9500	35	●	●	●
ファイアーソード	火劍	12500	60	●		

	名稱	價格	攻擊力	主角	比	瑪琳
アィアンランス	鐵矛	12000	75	●		
アイスザーベル	冰軍刀	15000	80	●		
スチールランス	鋼矛	20000	100	●		
ひっさつのつるぎ	新薩茲劍	24000	90	●		
ライトニングソード	烈光劍	25000	110	●		
あくまのだんびら	惡魔刀	28000	120	●		
げんわくのつるぎ	迷惑之劍	36500	120	●		
ミスリルソード	銀石劍	42000	125	●		
あんこくのつるぎ	黑暗之劍	48000	135	●		
ひかりのつるぎ	光明劍	65000	150	●		

〈鎚・斧・杖・鞭〉	名稱	價格	攻擊力	主角	比	瑪琳
こんぼう	木鎚	120	6	●	●	
ショートアックス	短斧	330	15		●	
モーニングスター	流星鎚	350	18	●	●	
フレイル	釘鎚	800	12		●	
ミドルアックス	銀斧	1380	23		●	
ダブルアックス	雙面斧	3200	20		●	
グレートフレイル	古雷多釘鎚	7500	28		●	
ジャンボハンマー	巨鎚	8800	38		●	
グレートアックス	古雷多斧	11800	45		●	
グレートハンマー	古雷多鎚	16500	65		●	
スーパーフレイル	超級釘鎚	17500	70		●	
ミスリルアックス	銀石斧	38000	120		●	
パワースティック	力量之杖	760	8		●	●
にんたいのつえ	耐力之杖	1000	15			●
なめしたムチ	嘗試之鞭	2000	15			●
ほのおのつえ	火炎之杖	2000	15			●
まかいのつえ	魔杖	3000	20			●
ふぶきのつえ	吹雪之杖	3500	25			●
トゲのムチ	刺鞭	5500	35			●
じひのつえ	自貴之杖	10000	45			●
はがねのムチ	鋼鞭	13500	25			●
はかいのつえ	破壞之杖	15000	105		●	●
きまぐれのムチ	變化無常鞭	20000	60			●
ミスリルロッド	銀石棒	45000	100		●	●

～～防具～～

〈服・甲・袍〉	名稱	價格	防禦力	主角	比	瑪琳
ほつれたふく	襤衣	40	2	●	●	●
もめんのふく	棉衣	80	4	●	●	●
けおりのふく	毛衣	200	8	●	●	
けがわのふく	毛皮大衣	450	16	●	●	
かわのよろい	皮鎧甲	700	20	●	●	
くさりかたびら	鏈子甲	1200	26	●	●	
てつのむねあて	鐵胸甲	1850	32	●	●	
ブロンズアーマー	青銅鎧甲	3200	40	●	●	
ねっぱのよろい	熱炎鎧甲	5000	52	●		
アィアンアーマー	鐵鎧甲	5600	48	●		
いてつくよろい	冰凍鎧甲	7500	64	●		
スチール・アーマー	鋼鎧甲	10000	58	●		
ミスリルアーマー	銀石鎧甲	18000	68	●	●	
ダークアーマー	黑暗鎧甲	18000	100	●		
まほうのかたびら	魔法衣	30000	50	●	●	●



	名稱	價格	防禦力	主角	比	瑪莉
ひかりのよろい	光明鎧甲	36000	80	●		
ぬののローブ	布長袍	250	8		●	●
けおりのローブ	毛長袍	700	14		●	●
けがわのローブ	毛皮長袍	1800	20		●	●
まほうのローブ	魔法長袍	16000	32		●	●
ダークローブ	黑暗長袍	22000	70		●	●
かがやくローブ	光輝長袍	24000	44		●	●
〈盔・斗蓬〉						
かわのかぶと	皮頭盔	300	8	●		
ブロンズヘルム	青銅頭盔	1200	12	●		
アィアンヘルム	鐵頭盔	3400	20	●		
スチールヘルム	鋼頭盔	5980	25	●		
ミスリルヘルム	銀石銀頭盔	9800	32	●	●	
ひかりのかぶと	光明頭盔	19200	40	●		
ダークヘルム	黑暗頭盔	26400	50	●		
ぬののフード	布斗蓬	120	4		●	●
けおりのフード	毛斗蓬	450	8		●	●
けかわのフード	毛皮斗蓬	1030	12		●	●
まほうのフード	魔法斗蓬	5800	18		●	●
ミスリルフード	銀石斗蓬	11800	26		●	●
ピリポのフード	比爾波斗蓬	14000	20		●	
ダークフード	黑暗斗蓬	18000	35		●	●
〈盾・其他〉						
かわのこて	皮護手	120	4	●	●	
かわのたて	皮盾	300	8	●	●	
ブロンスシールド	青銅之盾	700	18	●	●	
	名稱	價格	防禦力	主角	比	瑪莉
アィアンシールド	鐵盾	2300	26	●	●	
ライトシールド	光盾	3500	20	●	●	
スチールシールド	鋼盾	6400	32	●		
ミスリルのたて	銀石之盾	10000	40	●	●	●
まほうのたて	魔法盾	16500	35	●	●	●
ひかりのたて	光明之盾	20000	50	●		
ダークシールド	黑暗之盾	27000	減半/60	●	●	●
マンゴーシュ	芒刀	900	8/10	●	●	
マドウー	魔盾	2500	16/20	●	●	

～～物品～～

物品	名稱	價格	效果
やくそう	藥草	12	回復定量的體力(HP)。
どくけしそう	解毒草	15	解除身上所中的劇毒。
てんしのはね	天使的羽毛	24	使你從神殿或洞窟中脫出。
ちかくのみ	知覺的果實	8	能顯示出你所走過的路。
かいふくのみ	恢復的果實	100	能比藥草回復更多的體力。
きつけぐすり	甦醒劑	30	解除所中的催眠與麻痺。
きよめのみず	淨化之水	8600	化解身上所中的邪咒。
まほうのかがみ	魔法鏡	4800	可防護敵人的魔法攻擊。
きせきのくすり	奇蹟之藥	8000	戰鬥中可使一個死的人復活。
ミスリルぎん	銀石	4000	一種特殊的金屬物質，可用於製造各種的武器、防具，且具有強大的攻擊與防禦力。
ダークブロック	黑暗磚	4500	
きんだんのはこ	禁斷之箱	6000	具有神力的寶箱。
いやしのみず	生命之水	2200	使敵人的攻擊變弱。
しんじつのたま	眞實的寶玉	1500	用以開啓邪惡之鑰匙。
えいちのちず1・2	聰明洞窟的地圖	各500	能顯示該地圖二地點之地形。

	名　稱	價 格	效　果
ドワーブかぎ	永久之鑰	300	用以開啓神殿與洞窟之各種通道之門的鑰匙。
ルーンのかぎ	魯恩之鑰	500	
ジェイルキー	傑伊魯之鑰	1000	
ロープ	繩　子	400	用以攀登上樓的工具。
いつわりのぞう	虛僞之像		某處鐵門的開關鑰匙。
いやしのゆびわ	生命之戒		回復體力的戒指(有時效性)
まほうのゆびわ	魔法之戒		回復魔法的戒指(有時效性)
プロテクトリング	保護之戒		造成防禦的戒指(有時效性)
せいじょのなみだ	聖女之淚		在某處水泉使用有特殊效果。
おうじょのかんむり	公主的皇冠		公主的信物、在某隻螃蟹身上。
メダリオン	金泉之徽		具有傳送神力的徽章。



●序章～

斯特姆薩古王國，曾經歷長年的爭鬥與戰亂。近年，受到自然大地的恩惠，國家漸漸富強，人們過著和平安祥的日子。

但這樣和平的日子起了變化。這日，一年一度的和平豐收祭典，爲祈謝天神的恩賜，王女—庫蕾亞公主前往神殿舉行祭典，斯特姆王任命王宮騎士—蒙得雷特護衛前往。但不知是何原因，前往神殿的公主一行人無故失蹤，國王派遣英勇的騎士、戰士、士兵前往探查皆無下落，正當國王與眾臣們苦思無策之時，一位年青的勇者出現了，他就是王宮騎士的見習生，蒙得雷特的獨子。

爲尋找庫蕾亞公主與父親的下落，他自願前往神殿探查。騎士團團長—東尼斯坦也推見此子劍術高強、才能輩出，於是少年踏上了漫長的冒險征途。

●冒險舞台～

主角們冒險的舞台是由斯特姆薩古王國境內三個場所組成：

王城—國王居住的地方，是王國的中樞所在。大臣、騎士團長、賢者、法師聚集在此，會給與主角援助、助言與情報，有空的話常回來觀光一下。

神殿—今回冒險事件起端的場所。古時神殿位於王城的西邊，由地面５層與地底４座洞窟所組成，是公主失蹤的地點，因黑暗之力封印的破除，無數的怪物常在此出沒，許多冒險者皆喪命於此，雖是個危險地帶，却也是解開謎團之地。

街道—冒險者最需求的地方。街道上開了許多２４小時服務的７—Eleven 商店，提供主角情報的收集、武器、防具、物品的買賣、體力與法力的回復、遊戲的記錄等等……。

●操作方法～

一、方向鍵　控制主角的移動與物品的選項。

　　ＡＣ鍵　移動時指令的呼叫與決定選擇。

　　Ｂ　鍵　否定選擇。



二、冒險開始的選擇：

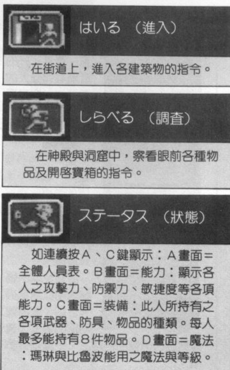
最初　創造一個新的人物，開始新的冒險。此遊戲可同時記憶三組冒險記錄，選擇其中之一，再鍵入五字之內的命名，他就可進入之神奇的冒險世界。

続き　繼續以前未完的冒險。

消す　消除一個記錄。

写す　複製一個相同的記錄。

三、移動時的指令：



はいる（進入）

在街道上，進入各建築物的指令。

しらべる（調查）

在神殿與洞窟中，察看眼前各種物品及開啓寶箱的指令。

ステータス（狀態）

如連續按Ａ、Ｃ鍵顯示：Ａ畫面＝全體人員表。Ｂ畫面＝能力：顯示各人之攻擊力、防禦力、敏捷度等各項能力。Ｃ畫面＝裝備：此人所持有之各項武器、防具、物品的種類。每人最多能持有８件物品。Ｄ畫面＝魔法：瑪琳與比魯波能用之魔法與等級。

Ａ畫面



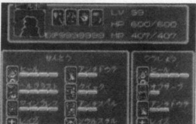
Ｂ畫面



Ｃ畫面



Ｄ畫面




もちもの （物品）

持有物品的命令。以上有4種命令提供選擇：


もちものをつかう(使用)

使用身上所持有的物品。


もちものをすてる（捨棄）

抛棄不必要或是多餘的裝備物品，以節省空間。


もちものをわたす（移交）

將身上所持有的某項裝備或物品交給別人携帶。


もちものをそうび（裝備）

將所購買之武器、防具、裝備起來，如此才能使用。以武器、鎧甲、盾牌、頭盔順序裝備、根據攻擊力與防禦力來區別武器和防具的強弱。隨著人員的不同、所使用的武器也不同，要愼重選購。


まほう （魔法）

使用非攻擊的魔法，用方向鍵左右來調整使用魔法的等級。

四、戰鬥時的指令：

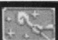
當人出現時，會自動顯示執行命令。全部5種指令，請愼重選擇：


こうげき （攻擊）

以手中所裝備之武器，直接攻擊，發現2隻以上的怪物，可選擇攻擊的對象。釘鎚與鞭子這類特殊武器，可對一群怪物作連續性的攻擊。


もちもの （物品）

使用持有物品，協助作戰。武器中有些可當作物品使用，具有類似魔法效果的強大攻擊力。如火炎之杖……。


まほう （魔法）

使用魔法攻擊敵人，防禦敵人攻擊與回復隊伍人員的體力。


まもる （防禦）

身上的裝備，防禦敵人的攻擊，當生命力十分微弱時，適合使用，可減低受傷的狀況。（只有瑪琳與比魯波可使用）。


さよなら(再見)

一聽便明白，就是要逃跑，在非不得已的情況下(生命力很低時)，不要勉強，先保住生命要緊。

五、街道中的建築物：



武器店—

武器是攻擊的第一要素。好的武器具有強大的殺傷力。但其價格也是很昂貴的。



防具店—

提供主角多種鎧甲、盾牌、頭盔的防具，有好的防具護身，能減低傷亡。



道具屋—

許多特殊的物品皆由此地提供。仔細了解各類物品的效果，選擇對自己有幫助的物品，千萬別買錯藥。



酒場—

這裡聚集了許多人種，與他們交談可獲得許多重要情報。在此，你可按最左邊的呼鈴，店員會服務你休息一晚，翌日早晨你將可回復體力與法力。



教會—

這是個非常重要的地方，當你冒險征戰感到疲憊的時候，到此地記錄下來，休息一下。還有，此地也能治療毒、麻痺與解咒。



万屋—

位於武器店與酒場中間的小屋，這裡頭出售許多珍奇寶貴的物品，也販賣強大火力的武器與裝備。

◆進入商店的指令：

しなものをかう	購買物品
しなものをうる	賣斷物品
ほりだしもの	購買特殊裝備或寶物
みせをでる	離開店面

● 冒險之章～

光明與黑暗，基本上是個簡易的入門RPG，指令多以圖形來表示，解讀容易，只要有恆心去摸索，相信不難過關。

此次冒險的目的是在尋找失蹤於神殿的庫蕾亞公主與王宮騎士蒙得雷特的下落。神殿是由巨大的迷宮所組成，分爲上面5層的神殿與地底4座洞窟，內部徘徊著無數的怪物，一切的謎底將在此揭開。



～～ビルボ～～(比魯波)

	名稱	效果	等級	法力	範圍
攻擊魔法	ヘルプラスト 空氣魔法	在空氣中製造出眞空狀態的利刃擊殺敵人	1	2	敵人1隻
			2	4	敵人1群
			3	8	敵人1群
			4	14	敵人1群
	マインプレス 思念魔法	天罰的神力、當你向神祈禱時、可使空氣爆裂炸死敵人	1	5	敵人1群
			2	8	敵人全部
			3	12	敵人全部
			4	20	敵人全部
間接魔法	クイック 防禦強化術	戰鬥中、加強我方人員的敏捷度與防禦力	1	3	我方1人
			2	5	我方全部
	アンチスペル 破魔術	使敵人的魔法失效。	3	4	敵人1群
			4	6	敵人全部
	ソウルスチル 死亡術	奪取敵人的生命。	1	8	敵人1隻
			2	15	敵人1群
回復及其他魔法	ヒール 治療術	治療受傷的人員、使人員的體力回復。	1	3	我方1人
			2	5	我方1人
			3	10	我方1人
			4	50	我方全部
	レイズ 復生術	使死亡的生命復活。	1	15	我方1人
			2	35	我方1人
	アンチドウテ 甦醒術	解除身上所中的劇毒	1	3	我方1人
		解除毒、麻痺、催眠	2	8	我方1人
	オブザーブ	鑑定物品術	1	1	鑑定持有物品之用途。

～～マーリン～～(瑪莉)

	名稱	效果	等級	法力	範圍
攻擊魔法	ブレイズ 火炎魔法	以強大的火炎包圍敵人、將其燒死。	1	2	敵人1隻
			2	4	敵人1群
			3	8	敵人1群
			4	14	敵人全部
	フリーズ 冷氣魔法	召喚出強烈的冰雪暴風、將敵人冷凍摧毀	1	3	敵人1隻
			2	5	敵人1群
			3	10	敵人1群
			4	17	敵人全部
	フバーク 閃電魔法	放出天地的巨雷、以閃電將敵人劈死。	1	5	敵人1群
			2	8	敵人1群
			3	12	敵人全部
			4	40	敵人1隻
間接魔法	スロウ 破敵防禦術	戰鬥中、使敵人的敏捷度與防禦力降低。	1	2	敵人1隻
			2	5	敵人1群
	コンフューズ 迷魂術	使敵迷惑命中率降低	1	3	敵人1群
		使敵人造成混亂。	2	7	敵人1群
	アタック 力量強化術	戰鬥中、使我方人員攻擊力增強。	1	9	我方1人
			2	20	我方全部
	スリープ 催眠術	使敵人睡著。	1	4	敵人1群
			2	6	敵人全部
回復及其他魔法	ヒール 治療術	治療受傷的人員、使人員的體力回復。	1	3	我方1人
			2	5	我方1人
	プロジェクト	靈視術	1	1	將走過的路投影出來。
	ディスアピア	趨敵術	1	7	施法使敵人不要出現。
	アウトサイド	脫離術	1	9	從神殿與洞窟中脫出。



◆冒險之1・出發

開始時，先從國王處取得前往神殿尋找公主的許可，用大臣給的200枚金幣，到街上裝備些輕便的武器和購買些必備的物品（草藥、天使的羽毛……等）。裝備好了之後，再回王宮一趟國王與大臣們會鼓勵、嘉勉你，正當出發的之際，宮中突然出現一位怪人「梅非斯特」。

原來庫蕾亞公主是爲梅非斯特所俘，這位邪惡的魔王特從地獄復活而來，再次造訪這個王國—它將以邪惡的力量赤化世界。梅非斯特的出現，震驚了每個人，這位魔王的實體與力量不爲人所知，但肯定必是整個事件的主謀。賢者諾巴提到，梅非斯特是能使用強大「黑暗之力」的邪魔，要與之對抗必須取得神殿之中的神秘之力「光之力」。

◆冒險之2・神殿1樓

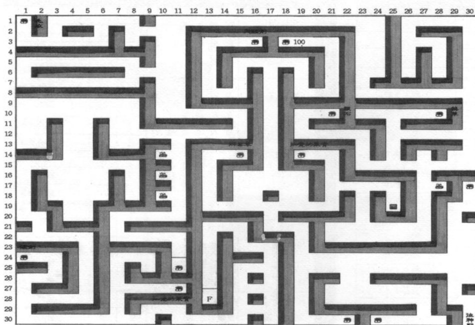
開始時，主角所設的能力都是很弱的，你可以在神殿1樓附近逛逛，強化主角的能力，但要隨時注意自己的生命狀況。正常時是藍色顯示，顯示黃色時表示體力只剩下一半，紅色時表示你危險了，這時一不小心就可能蒙神寵召，死翹翹。（如果死亡，會從教會復活，不過身上的現金會扣除一半）。

當你的能力等級提昇時，可漸漸深入神殿的內部，裡面的怪物較強，錢也較多。等級提昇至8級時，你可以到A點去會會巨蟹，這傢伙的防禦力與攻擊力都很強，跟它對砍時還不能逃跑，所以在決鬥之前盡可能裝備好一點的武器和防具，最好買些草藥備用較好。

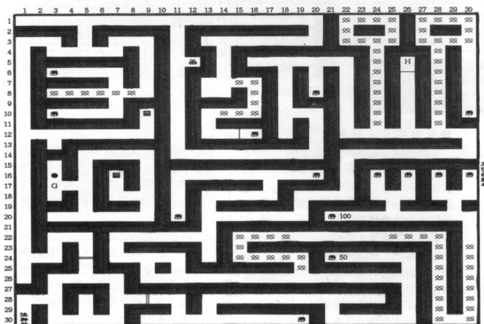
砍死巨蟹之後，可以從它身上取得一頂「公主的皇冠」，將皇冠帶回王宮交與國王，大臣們研判公主可能關在神殿的上層，看來事情是越來越複雜了。

在長遠的征途中，同伴是十分重要的，當你尋回皇冠，你的英勇事蹟立刻傳遍全國，你的同伴將會慕名而來。在酒場裡可找到—瑪琳，她是位女魔法師，能使用強大的攻擊魔法；教會的祭司有位新進的弟子—比魯波，他擅長使用治療魔法。找齊了同伴，別忘了幫他們更換一下身上的武器、裝備。如此，一支強大的征魔勁旅就此誕生。

力量洞窟



勇氣洞窟

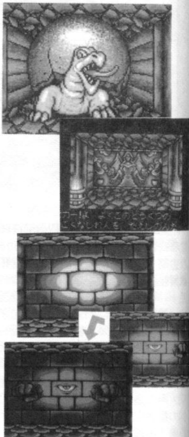


◆冒險之3・力量洞窟

據說公主是被關在神殿的上層，想要登上神殿就必須取得神的許可，這神的許可是4種精神象徵「力量、勇氣、眞實、聰明」，而這4個精神象徵分別隱藏在4座洞窟之中，所以當前任務就是要把這4個精神象徵收集到手。

經由大臣所給的「永久之鑰」，可開啓神殿1樓東區B點的大門，從此進入力量洞窟。神殿與洞窟每一層的地形錯縱複雜，由30×30所組成的，你可以使用知覺的果實或是靈視術查看你目前所在的位置。在力量洞窟內F點的地方，你可以取得身一個精神象徵「力量」。

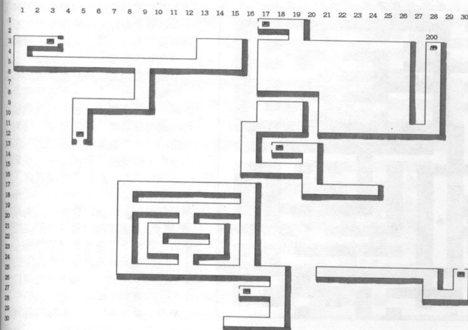
由精靈的引導，通往勇氣洞窟的道路會開啓，而且你會被傳送到C點—勇氣洞窟的入口處。

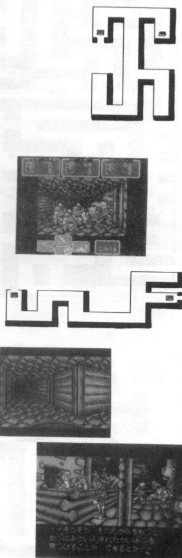


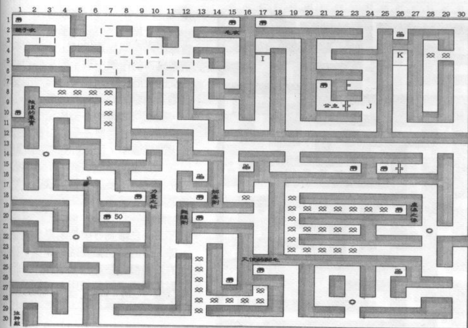
◆冒險之4・勇氣洞窟

在勇氣洞窟裡，不單要取得精神象徵，而且要拿的到「眞實的寶玉」。眞實寶玉具有破除幻影的力量，它是用來開啓眞實洞窟大門的鑰匙，所以務必取得。

首先你到G點，找到那裡的一顆巨蛋，從巨蛋出現的魔龍是位蠻強的敵手，隨時注意補充隊員的生命力，瑪琳作全力攻擊，打倒魔龍之後，方可取得「眞實寶玉」，取得寶玉後接著到H點去取第二個精神象徵「勇氣」。要注意的是，從此洞窟開始，有些通道上，會有一惡魔之草。這種草會吸收隊員身上的法力（MP），所以身上最好備些草藥和天使羽毛，以防法力用盡。





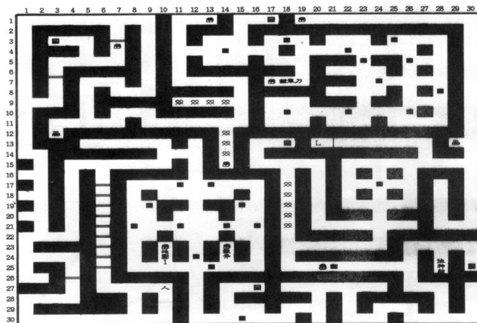


◆冒險之5・眞實洞窟

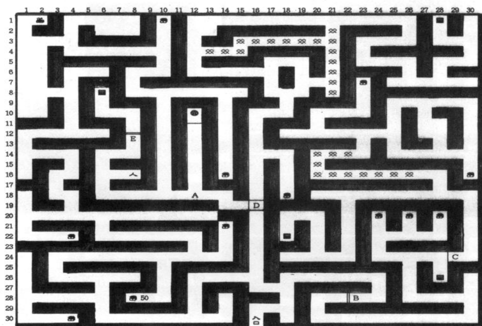
要通往眞實洞窟，需借助眞實寶玉的力量。在神殿1樓D點的位置，你不難發現，這塊牆壁與其他的牆壁不同，它會閃閃發光（妖牆）。在此使用眞實寶玉，方可使這妖怪現形，它會伸出雙臂擊殺你，不要懷疑，速速將它砍死，你就可以看見通往眞實洞窟之路。

在洞窟之中，有許多迴轉輪會混淆你的視覺，別怕，迴轉輪皆是向左迴轉270°，出來的方向是原位置的右邊。在此必須先拿到一項重要的物品「虛僞之像」，找到之後，到I點，可用眞實寶玉打開通道。走到J點之後時，忽然聽見女人在哭泣的聲音，走近一看，竟然是行蹤不明的公主，他說在隔壁有開啓鐵門的開關，果然壁上有個洞，正好與虛僞之像大小相同，把虛僞之像放上去再回到隔壁時發現鐵門已開，但公主呢？原來公主是岩石怪變的，被騙了！可惡！做掉它，殺死岩石怪後，可在它身後的寶箱內找到一把「魯恩之鑰」，在此浪費了許多時間，快到K點去取第三個精神象徵「眞實」。

聰明洞窟



神殿1F



◆冒險之6・聰明洞窟

四個洞窟剩下最後一個，只要取得最後一個精神象徵將獲得神的許可，可以登上神殿。神殿1樓西北方E點位置的大門，可使用魯恩之鑰開啓，直通聰明洞窟。

在此洞窟裡，有許多隱藏的陷阱，行動得格外小心，一不注意就會落入陷阱，降至地下二層。另外洞窟的西南區有條連續九門的通道，裡面有一位仁兄，他就是在酒場遇到一庫茜的兄長。他是位王宮騎士，也是來神殿尋找公主的，但是在洞窟裡迷了路，身爲正義的俠士，順便帶他回去。再來就是到L點去取最後一個精神象徵「聰明」。這個精神象徵必須從陷阱下去，從地下二層下來才取得到。

取得聰明精神之後，先送那位迷路的仁兄回酒場，再到王宮去見國王，有了四項精神象徵，你得到許可登上神殿。據大臣所言，邪魔就在神殿5樓之頂，從此開始冒險步入了後半階段，你將面對的是更強更犀利的邪魔怪物。

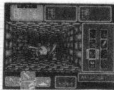
◆冒險之7・出發II

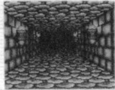
要上神殿必須充分準備好才成，當隊伍再次回到酒場時，比魯波的父親與瑪琳的母親出現，原來他們擔心子女的安危特來探親。比魯波的父親說到：酒場旁有家新開的商店一万屋一，裡面可購買到許多珍奇的武器、防具與物品。万屋不但可以買到強大的火力與裝甲，而且你還能在此訂製更強大力量的武器裝備，不過價格十分昂貴，你得多加把勁多砍些怪物來強化隊伍的裝備。

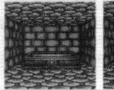
神殿共分五層，1樓你已經參詳過了，而2樓到5樓都將是危機重重，每一樓的寶箱都要仔細尋找，有許多的寶物都將在這些地方出土，而且在對抗邪魔之時必須用上，所以要當心不要有所遺漏才好。

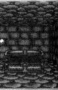




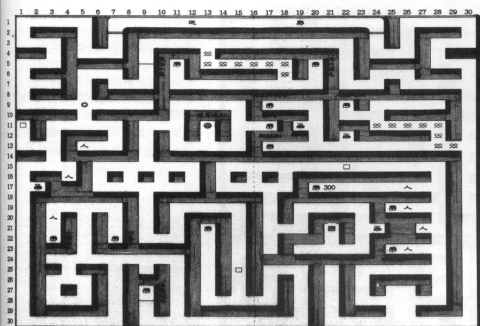




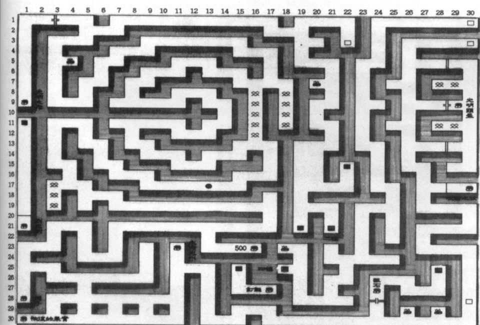


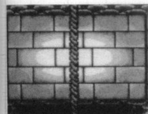


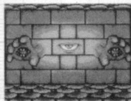
神殿 2 F

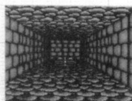


神殿 3 F





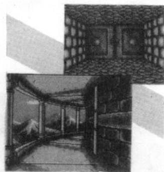




◆冒險之8・神殿2樓

神殿1樓中央部位，從此處的傳送點可直通2樓，在神殿裡需注意的是，阻路的鐵球、守寶箱的石像、天井的殺手、地底的骷髏怪，他們都具有強大的攻擊力與防禦力，小看他們的話，將會吃到苦頭。當你找到神殿內的金色水泉與往3樓的樓梯時，先回王城一趟，長年隱居的魔導師一德諾導師，他會交給你一項寶物「金泉之徽」。使用的方法只有他的徒弟一梅魯比魯才知道。

出城後回到酒場，意外發現梅魯比魯，詳問之下了解：金泉之徽共有兩枚，具有瞬間移動的傳送能力，丟行將一枚金泉之徽投入欲前往之地的金泉內，其後在任何一地的水泉使用另一枚金泉之徽，方可傳送至投入金泉之徽的金泉。

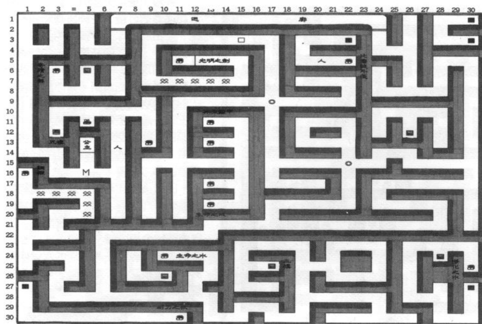


◆冒險之9・神殿3樓

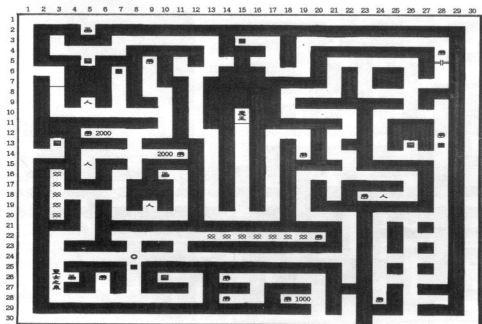
根據王宮大臣所說，要消滅「黑暗之力」必須借助「光之力」，傳說中有4件具有光之力的裝備，從3樓上去務必仔細搜查。另外還有一件重要的物品仔必須找到「繩子」，在天井處使用可攀登上樓，如果沒有找到這東西，不但無法登上4樓，一些重要的物品也無法取得。

許多寶物是隱藏在牆內，由妖牆或石像看守。尋完寶物回到王宮時，發現邪魔梅非斯特又出現了，魔導師德諾導師想與之對抗，但必竟年齡老邁，打不過梅非斯特，梅非斯特竟說無人是他的對手得意而去。原來梅非斯特是德諾導師的徒弟，但梅非斯特好學惡魔魔法，因而墜入魔道，他所使用的魔法只有具光之神力的裝備才能破解。

神殿4F



神殿5F

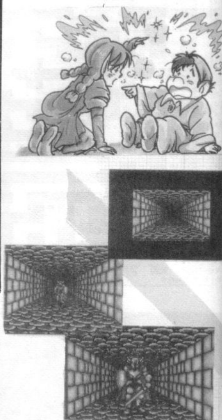


◆冒險之10・神殿4樓

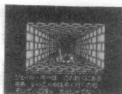
四樓，十分重要的一層樓，這層的怪物格外的強，應付不當的話，很容易遭毒手而全體滅亡。在M點的鐵牢中可發現公主，眞是太好了，但是必須找到鑰匙打開鐵門，而這鑰匙是由邪魔梅非斯特的座下大將—紅武士看守。紅武士是位劍術高手，不但攻擊力強，防禦力更強，而且他的生命力是1000點！……。光明勇士與黑暗武士的對決將是場長期又艱苦的戰爭。

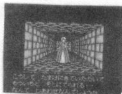
經過數百回合的對戰，終於擊敗紅武士，原來紅武士是主角的父親，他一直被邪魔施法控制，方才一戰使他清醒，但也付出了性命，他告訴你必須找到一把最強之劍「光明之劍」，才能消滅魔王。從走道底端找到了開鐵的「傑伊魯之鑰」，經過漫長的爭戰終於救回公主。

護送公主回城，國王與衆臣自是感激萬分，於是送了一只「魔法之戒」給你。回到酒場時，聽到老者一謝塔說道：光之裝備的收集是必要的，但需要有水之精靈賦與力量，而要呼喚精靈必須使用清純的聖女之淚。









◆冒險之11・神殿5樓

神殿的最後一層，這層樓是由邪魔的親衛隊看守，在此要將光之裝備找齊。4項裝備找齊之後再回到王城，因公主同情主角父親的過逝流下了眼淚，而這公主的眼淚＝聖女之淚，將聖女之淚滴入五樓的七彩金泉之內，你將看見神殿的守護精靈，她能回復你的體力與法力，在此把能力回復到最佳狀態，再直接會戰魔王。

當與魔王接觸對決時，先讓比魯波強化全隊的敏捷度與防禦力，再用瑪琳強化全體的攻擊力。第二回時，開始全面攻擊，比魯波使用高強的治療術，隨時注意人員的體力狀況，補充體力，而瑪琳則專用第四級的雷擊魔法全力攻擊，法力不足時用魔法之戒回復法力再攻。如此兩、三回下來方除掉梅非斯特，但是別忘了梅非斯特只是分身，眞正的魔王會隨後出現。哇！哇！好大！眞的好大，不過它也只是中看不用，快使用剛才的方法消滅它，消滅了魔王，王國再度恢復和平，主人翁們爲求和平歷刼歸來，英勇的傳奇事蹟永久流傳在人們的心中，而傳奇需要你來完成，英勇的—光明勇士。

● 後記～

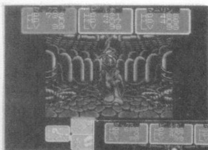
銀石「ミスリルぎん」可製造強力的武器、防具。進入万屋後選擇「つくってもらう」製造裝備，老闆會問你「使用何種原料製造？」，選好原料之後，老闆再問「製造給何人使用？」選擇好使用人後，老闆接著著又問「是製造那一種裝備？」，你可以選擇：武器、鎧甲、盾牌或頭盔，再來付上製造的費用，下一次你再回到万屋就可取用你定製的裝備了。

有些物品有使用次數的限制，在万屋中可用「しゅうりしてもらう」修復，方可在行使用。（火炎之杖、吹雪之杖、魔法之戒、生命之戒、保護之戒、禁斷之箱……皆是）。

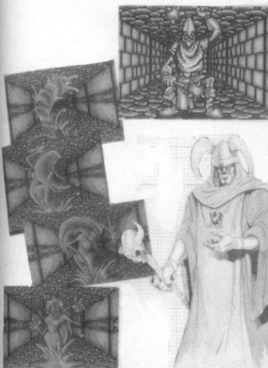
黑暗磚，此原料也能製造各種裝備，其製造之裝備的攻擊、防禦力量超強，但是具有強大詛咒力，一但使用這類的裝備你就受到詛咒，而無法再裝備其他的物品，如果你遇到此種情況時，可使用淨化之水或到教會去解咒。

關於「禁斷之箱」，它具有六種神力，適時使用能幫你在危難中脫險。好了，不多說了，其他的留給玩家自己去摸索吧，祝各位好運。

—完—









三國志列傳
亂世羣英

三國鼎立分天下，唯我英雄出其誰。
一統中原君王夢，亂世羣雄誰能當，

何 銘
楊志明
陳福星

MAP



●序篇～

戰略是一種智慧性、思考性、具邏輯判斷的戰爭訴求手段，玩戰略遊戲有其最終目的，如本遊戲「三國志列傳」其最後目標就是在統一中國。至於怎樣達到此一目的，就看個人如何運用戰術，而戰略最重要不外乎情報蒐集、資料分析、戰略目標訂定、作戰計畫擬訂及計畫執行，最後計畫執行完畢後，不論成功與否都要作檢討。

在此一戰略遊戲中，你必須擅用各種指令，訓練你的武將人才，積極開發建設，以增強自國的力量，進而揮軍攻擊敵國，擴展領地，成爲一統中原的君主。

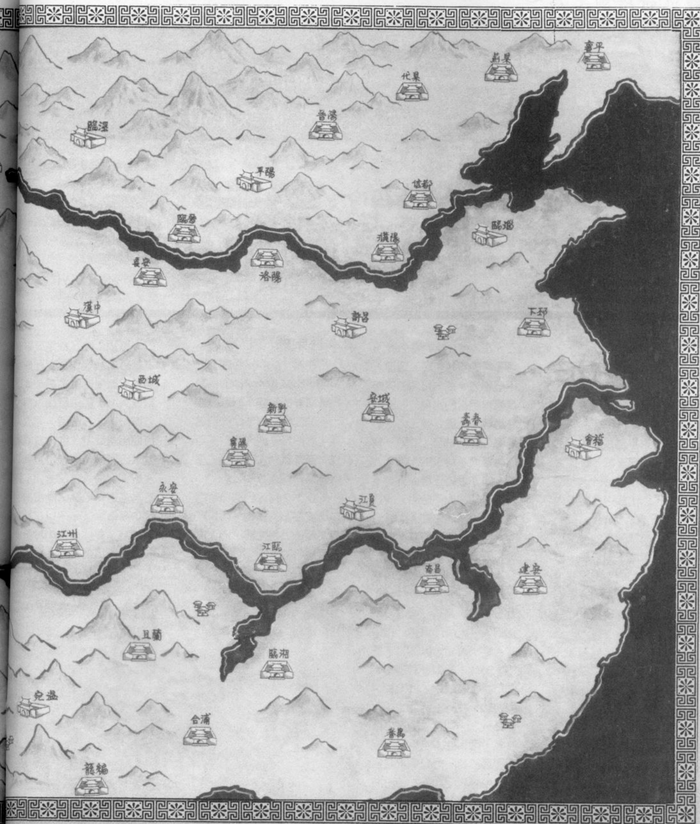
想成爲一統中原的君主，你得想法子擴展自國的領域，想要擴展領域，祇有以戰略手腕去搶奪他國城池，佔據城池之後，你必須從事內政開發，以安撫民心、增加生產，如此，國力才易於擴增，而想要戰勝敵人、加強生產開發，種種因素都在於你武將的能力，因此，培育優秀的武將與擅用武將的能力，成爲取勝的重要關鍵。

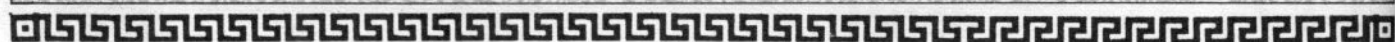
內政 任命
16 新野 シンヤ
開発 孫乾
福祉 糜竺
君主 劉備
太守 劉備
金 18500
借金 0
米 10000
民 860000
産業值 57





中 國 全 圖


襄平
臨涇
晉陽
平陽
信都
臨晉
濮陽
臨淄
長安
洛陽
漢中
許昌
下邳
西城
新野
壽春
會稽
永安
江夏
江州
南昌
建安
且蘭
臨湘
合浦
番禺
龍編



●武將培訓之篇～



關羽

水平 18
官職 車騎將軍
文官級52武官級1301

體力	127/127	忠誠度	99	攻擊力	158
武力	158	率兵力	150		196
智力	89	機動力	17	武　器	
德育	95	兵　力	15000		
		士　氣	100		偃月刀

◉武將的人選：

上表列是一位戰國人物的屬性，從此表你可了解人物是屬於文官或是武官，例如關羽就是屬於武官的將領，用於行軍打仗是不可多得的勇將。反過來說，一位武力、體力不是很好的人但略有才智，就比較適合從事內政建設。

一位統領天下的君主，必須能了解屬下的才能，分配其適合他們能力的職務，如此便能發揮最大的效益。而培訓有潛力的武將，要根據才能因材施教：

一、體力80以上，武力80－90以上的，可培育成武官，用於行軍打仗，這種人要培育提昇武官級，提昇武力。

二、智力80以上的人，適合當文官，從事內政建設，培育提昇文官級，提昇智力，如智力提昇至 100 以上時，此人可封為軍師，有利於從事內政、外交與計策的施行，

三、在本遊戲中有些人是不可多得的智慧勇將，這種人不但體力、武力、智力與德育都有相當的水平，如關羽、趙雲、周瑜、黃忠、太史慈等(這種人是非人類)，屬於可遇而不可求的人才。

四、除了上述三種人外，不是說其他的人不能用，只是這三種人易於培訓，而其他的人得花長時間培養，比較耗　時間與金錢。（但找不到人才時「無魚蝦也好」加減用吧。）　　　廢

五、另外，補述一種潛力不錯的人才，所謂潛力乃是指此人物出現時，其武力、智力、德育，都有一定水準。比方說：某個人，武力92、智力88、德育86，而水平只有2－3，則此人的潛力就很高，因為此人水平低是沒有經過訓練，經過訓練之後，水平提昇至10－20時，將是一位叱吒風雲的大將。

◉探索武將的方法：

在廣大的中國版圖上，有四十座城池，當你的領域向外擴展的時候，你就需要大批的武將來幫助你管理城池，然而好的武將不容易尋找，通常我們可用下列三種方式來尋找人才：

一、探索：可在自國領域城內尋找在野的武將，經探索而聘用的武將大部份忠誠度都很高(有些人例外)，但一年平均只能找到一、兩位武將，實在很少。

二、選拔：除了探索在野的武將外，我們也可以在他國尋找忠誠度低的武將，進行拉攏人才，如果敵國武將的忠誠度在70－85時，可以先行使用離間計，進行離間降低其忠誠度，再進行拉攏（注意！選拔人才時，如敵將的君主德育很高，則拉攏的成功率會降低，所以在拉攏人才時，要找君主德育低的令中的各項指令來培訓你的人才，而武將的能力提昇是



敵將，不然就是要派遣軍師進行拉攏行動）。

三、戰爭：使用戰爭手段來增加武將。當你與敵國交戰時，可將忠誠度低的敵將勸降，（但執行的武將必須智力、德育高，軍師是最好的）或是直取太守，一但太守陣亡，其他的武將會全部被俘虜，再將這些武將赦免之後，再探索回來，則這些武將的忠誠度會比你直接任用來得高，但是敵將之君主德育很高時，其赦免的武將可能會回到敵君主的領域內；所以對俘虜的敵將是要赦免或是任用，考慮清楚後再行動。另外，還有一個方法可以招攬人才，就是用「圍城耗糧法」(請參詳戰略篇)。

四、注意事項：一座城池裡最多只能駐守十位武將，若已達十位武將駐守時，則會有下列情形發生：

1.無法順利進行探索或拉攏人材。

2.武將無法調入，除非城內的武將先行調出。

3.若前線吃敗仗而武將撤退時，無法進入該城。

◉武將的培訓方法：

三國志的遊戲是分成奇數月與偶數月來進行的，兩個月份裡，各可執行不同的命令，在奇數月中，可從事內政、外交、軍備三種命令，偶數月中可執行行軍的命根據水平，水平上昇時，根據武將所執行的任務，決定提昇其武力，智力或德育，如因武官級增加而提昇水平時，其率兵力與機動力也會隨之提昇。好！現在我們逐一來說明培訓人才的方法：

一、智力：開發可以提高城池的產值，而從事開發的武將能提高文官級（產值增加幾點，文官級也就增加幾點），當級數累積超過一個定數時，水平會上昇１級，水平一上昇，智力也同時增加２點。

二、德育：從事福利事業，可以提高城池的統治力，當然稅率也會影響到統治力，一般來說稅率在45時是最平穩的。對於從事福利的人也能提高文官級，當水平提昇時，可增加智力與德育各１點，但君主與智慧高的人可增加數點。（另外，在外交命令中，對他國使用同盟、計策與軍備命令中進行選拔敵將，成功時能增加文官級、智力或德育，但失敗的話就會降低德育。）

三、忠誠度：經由選拔而拉攏來的武將，大多忠誠度很低（有時探索而聘用的人也很低），忠誠度過低的人，很容易被說服而遭敵國拉攏走，所以對其可用的人才，但忠誠度很低時，你必須提高其忠誠度。（最低也要在70以上，如果有超過90以上，那這個人方可完全信任）。提高忠誠度有兩種方法：

1.使用教育的方式來提高忠誠度：智力較高者，用兩、三百的金子方可達到效果，而對智力較低的人，得花大筆的金子來教育，也不一定有效果，就算有所效果，一次也不過提昇１、２點，實在很不划算。

2.使用戰爭的方式來提高忠誠度：任命忠誠度高的武將率領忠誠度低的武將，出外行軍打仗，此時應注意儘量避免讓忠誠度低的武將與智慧高之敵將接觸，以防武將叛逃，而後在你攻佔敵人城池之後，要獎賞各武將，此時獎賞忠誠度低的武將1000金子，可提高5-10點不等的忠誠度（獎賞大米也有效果，只是沒有金子來得高）。

四、武力：武力對於一位武將而言，是非常重要的，既使武將的體力不是很好，但武力強大的人，可戰勝體力比自己好的人。武力既然是對決取勝的關鍵，如此我們應積極提昇武將的武力。武力提昇是根據武官級而來，因武官級增加而提昇水平時，武力會隨之增加２點。武官級的提昇方式有五種：

1.訓練：訓練軍隊的士氣時，士氣增加多少，武官級也就增加多少。在訓練士氣時，武將所帶領的士兵，每1000人得花費 100 金子的費用，如此訓練幾個將領下來是很傷錢的，但有一個方法



可以不花一毛錢方可訓練到士氣。首先，在你進行訓練前，先行實施徵兵，在進入兵員調整時，將欲訓練之武將的兵員全調入後備兵，使其武將的帶兵數爲零，之後在再進行訓練，也就是說，不要帶一兵一卒進行訓練，沒有兵自然不用花錢，訓練完畢後，不要忘記將兵再徵回給各個武將，在城內武將不帶兵是很危險的。

2.行軍：在每個偶數月中，可以執行行軍的命令，利用行軍訓練來增加武將的武官級。首先，行軍的武將先行調整成不帶兵，接著讓武將帶著30天的兵糧繞著城行軍，在外行軍時，每移動一格就增加一點武官級，行軍之步數根據武將的機動力決定（例如機動力10的武將，可走10格之路程）假使城內糧多，帶兵也不妨，因爲行軍時帶兵是很耗糧的，如果只有武將一人，行軍一個月只需要30天的糧食，如此可以節省很多的兵糧。兵糧的計算公式如下：

每天消耗兵糧數＝（兵數÷100）＋將領數。

3.防衛：從事防衛工事，可以提高城池的防禦力，對於從事防衛的武將，文官級與武官級都能增加（防禦力每上昇１點，文、武官級各增加２點），在水平上昇時，可增加武力與智力各２點，這是十分合算的內政建設，只是防衛工事的花費很龐大，城內沒有一大筆經費是無法持久的。

4.戰爭：率領軍隊進攻敵國，這是提昇武官級最快的方法，只是行軍打仗之前，你必須準備好一些事宜，例如：出擊武將的選定、軍隊人數的分配、兵糧的數量是否足夠、敵國情報的調查……等等(戰略篇會詳細提到)，一定要準備好才出發，不然還沒攻下敵城自己先跨了，如此是很得不償失的。記住！別打沒有把握的仗。

5.探索：在軍備命令中，有一項指令可探索自國領域城內的人才，當你執行軍備命令時，有空閒的人不要浪費閒著不用，讓這些人進行探索，如探索到人才，能增加文官級數點，如沒有探索到人才，也可增加武官級１點。

●領導統御篇～

身爲一國之君，要管理好衆多的部將，實在不是件容易的事，你必須能掌握每一位武將的能力，付與能夠稱職之任務，從事內政開發、外交謀略或是國防建設，以壯大國力。然而想要樹立起超級強國的旗號，就要能運用各種政治戰略手腕，發揮領導與統治的能力，創立一個統御中原的王國。

◉開發、福利、防衛：

從事內政開發與防衛建設，並非所有的武將都能夠勝任，本遊戲出現的人物中有三種人最適合：

一、智慧高的武將：智力在80以上(軍師最好)。

二、水平高的武將：水平最少７以上，智力也要有55以上。

三、君主：這種人最特別，作什麼都成，只要４以上的水平，表現出來的成果不比

	金子	智力	效果
開發	600	60以下	1－2
	800	60－80	2－3
	1000	80－90	3－4
	1200～	90－100	5－7
	1400～	100－120	6 ～
	1800～	120以上	6 ～
	1400～	君主	5 ～
福利	600	80以下	1
	800	80－90	1－2
	1000	90－100	2－3
	1200～	100以上	3 ～
	800	君主	2 ～
防衛	100	80以下	0－1
		80-120以上 水平6以上	1
	2000	80以下	0－1
		80-120以上 水平6以上	1－2
		120以上	2
	3000	80以下	1
		80-120以上 水平6以上	2
		120以上	2－3

軍師級人物差。

開發的費用與武將的能力有一定的比例，不要濫用金錢去經營，給與武將適當的經費去開發，才不會造成不必要的開支。另外要注意的是當城池的產値及統治力超過80點時，開發及福利的費用要增加，或當武將的水平提高之後，便可以增加經費繼續開發，如此所達到的成果才是最有效率的。

（註：以上的數據只是作一個水平參考，將武將的數値與開發費用，作一連串的統計，找出適合武將開發的水平數値，如此才能作有效的經營，以獲得最大的效益。）

◉教育：

對忠誠度低的武將，實行思想教育，以提高忠誠度，教育的效果隨著武將智力的高低和水平，也會有所不同，通常教育都是以500或1000爲基準，最好不要超過2000，因爲效果不佳，而且又浪費錢。

（註：作持續性的教育是最有效的，有些人使用100金子就能提昇1點，有些人花了一、兩仟金子，還是沒有任何效果，對這種豬腦的人就甭費心力。）

◉調動：

領域一但擴展開來，城池也隨之增加，管理上也就越加困難，因此，人員就要作有效的調動運作，以利防守與開發，人員調動是根據武將的水平與兩地距離遠近決定。水平高的武將開拔費用也就越少，距離較遠的地方，可採用間接調動，利用兩地間的城池，作間斷的調動，如此可節省費用，但較耗時間（另外得注意的是，一座城池裡只能駐守十位武將，不得超過）。

◉任命：

依據武將能力的不同我們可以任命武將做太守、軍師或封官位，雖然不能提高忠誠度，但卻能有效降低叛逃機率。

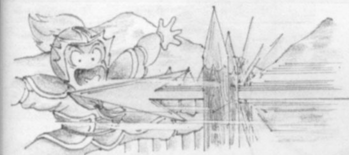
一、擔任太守條件：

1.忠誠度70點以上。

2.最好是文官，德育、智力不要低於60點以上。

二、擔任軍師條件：智力具有100點以上。

三、授封官位：對武將來就，有其文官級與武官級的經驗値，當經驗値（文官級＋武官級）達到一定値時，水平上昇，水平上昇後，將可授予相稱的官職。電腦會根據武將之文官級與武官級的高低，授予文官位或武官位。



	金子	智力	效果
教育	500	60－80	0－1
		80以上	1－2
	1000－1500	60－80	1－2
		80－90	2
	2000	60－80	1－2
		80－90	2－3
		90以上	3 ～





水平	經驗值	武官位	文官位	俸祿
2	50			100
3	100			
4	150			
5	210	偏將軍	待中	200
6	270			
7	330			
8	400			
9	470			
10	540	驃騎將軍	司徒	300
11	620			
12	700			
13	790			
14	8880			
15	980	車騎將軍	尚書令	400
16	1090			
17	1210			
18	1340			
19	1480			
20	1630	大將軍	丞相	500

◉同盟：

當鄰近有強大的敵國，而且自國力量很弱時，你必須考慮到，敵國是否會出兵攻擊，為了避免不必要的戰事與損失發生，此時你可以向他提出同盟；一但同盟敵國後除非必要時，應考慮清楚才能出兵攻打，因為出動對同盟國發動戰爭會降低德育。同盟的方式有二種：

一、貢物：使用金子與大米，要求他國結成同盟，但對德育高的君主沒什麼「路用」

二、說服：派遣國內的武將，向他國遊說結成同盟，派遣軍師進行遊說，成功率相當高。

◉計策：

執行擾亂他國的技倆，在此我們可使用三種方法：離間計、暗殺與火計。（其中要注意的是，離間或是暗殺敵國的將領，失敗後會降低君主的德育，而用火計攻擊敵國，不論成功與否都會降低君主的德育，要多加注意！）

◉借債、還債：

如果有與他國同盟

如果有與他國同盟，可向同盟國借錢，但借款的金額不可超出其城內金額的四分之一。借款每月必須清繳利息，如未清還債款，不得再向他國借款。

◉武器：

在每一座城池或村莊，都可買到武器，使用武器指令後會有一選單列出三類兵器供玩家選擇，每一類兵器依城池不同而提供１－３樣的武器來購買(見附表)，可使用左右鍵來更換選擇。

武將更換武器時，應依據武將所使用的武器種類，選購使用同類型的武器，例如武將原本使用曲呂槍換成纏焊槍，可直接增強武將的攻擊力。但若嗜用手動控制對某一類武器習有專長，而武將又有足夠的武力，此時更換不同種類武器也無傷大雅。

編號	城名	槍類	劍類	刀類
1	襄平	曲、淸	撲、雁	眉
2	薊縣	曲、淸	撲、雁、靑	眉、靑
3	代縣	曲、淸	撲、雁	眉
4	信都	曲、淸	撲、雁、靑	眉、靑、偃
5	臨淄	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑
6	下邳	曲、淸	撲、雁	眉、靑
7	濮陽	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑、偃
8	會稽	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑
9	壽春	曲、淸	撲、雁、靑	眉、靑
10	建安	曲	撲、雁	眉、靑
11	南昌	曲、淸	撲、雁	眉、靑、偃
12	番陽	曲、淸	撲、雁	眉
13	晉陽	曲、淸	撲、雁、靑	眉、靑
14	洛陽	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑、偃
15	安城	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑
16	新野	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑、偃
17	江夏	曲、淸、纏	撲、雁、靑	眉、靑
18	江陵	曲、淸	撲、雁	眉、靑、偃
19	臨湘	曲、淸	撲、雁	眉、靑
20	合浦	曲	撲、雁	眉

武器名稱	價錢
撲刀	1000
曲呂槍	2000
眉尖刀	3000
雁翎刀	2000
淸風槍	3000
靑月刀	4000
靑釭劍	3000
纏焊槍	4000
偃月刀	5000



（注意：表列之後三項的武器，武將的武力最少也要80點以上才能夠應用自如，而偃月刀必須武力在110以上的武將來使用才不會心有餘而力不足。）

●戰略篇～

◉守城：

守城是戰略中最基本的技巧，一位君主連城都守不住，如何談到攻城掠地、統領大地，因此玩家在玩本遊戲時，應先對守城有所概念，避免在被攻城時而手足無措。

一、城池千萬不能一人駐守，除非糧食天數夠（能撐二個月以上），否則不保。即使糧食天數夠，城池防禦力再強，但被敵人龐大兵力圍攻之下，也是無法持久的。

二、若城內將領武力強，或

編號	城　名	槍　類	劍　類	刀　類
21	平　陽	曲、清	撲、雁、青	眉、青
22	臨　晉	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青、偃
23	長　安	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青、偃
24	許　昌	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青、偃
25	西　城	曲、清	撲、雁	眉、青
26	襄　陽	曲、清	撲、雁、青	眉、青、偃
27	永　安	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青
28	且　蘭	曲	撲、雁	眉
29	龍　編	清、纓	雁、青	偃
30	臨　涇	曲	撲、雁	眉
31	漢　中	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青、偃
32	江　洲	曲、清	撲、雁、青	眉、青
33	宛　溫	曲、清	撲、雁	眉
34	姑　藏	曲、清	撲、雁、青	眉、青
35	西　都	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青、偃
36	襄　武	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青
37	成　都	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青、偃
38	武　陽	曲、清、纓	撲、雁、青	眉、青
39	雲　南	曲、清	撲、雁	眉、青
40	不　韋	曲、清	撲	眉、青



是水平數高（以那年各國的水準論，例如各國武將水準在7－8水平，那守城武將就要高出1－2水平），則城內守將可少（含太守三員最好有五員）但是總兵數要滿(各武將的帶兵數要補滿)，當敵攻城時，應採用速戰速決的戰法，以最強的武將與敵軍主帥做生死決鬥，另一武將阻擋其他敵將攻城，以爭取時間（因爲主帥通常守大本營，而由城到大本營需要時間），若能將敵主帥擊滅或是俘虜就獲得勝利。

三、若城內尚有餘款且駐守有智力不錯之人，應好好利用城池週圍之地形，發揮計策功效降低敵人兵力及士氣。

四、如果有足夠的經費，應加強城池之防禦能力，在敵軍攻城時消耗其部份兵力，並使敵將無法輕易直取太守。

五、當敵國攻城時，如敵方大本營無人看守，或駐守大本營之武將較弱，可選擇一機動力和武力較佳之武將前往奪糧，敵人一但斷糧兵力就會減少，方可不攻自破。

◉縱深防禦：

在談到縱深防禦前，我們把武將做一簡單分類：

一、攻擊型武將：戰鬥主力，不可多得，條件是體力好（100點以上）、水平6以下時武力高（110點以上）、攻擊力135點以上者。

1.智力較高者(75點以上)，因爲不易遭受敵將計策，故可不必配合軍師作戰。此類型有關羽、趙雲、周瑜、黃忠、太史慈……此型武將亦可協助做內政工作。

2.智力低者(60點以下)，容易遭受敵將計策，且使用計策成功率極低，因此需要配合軍師協同作戰。此類型有張飛、許緒、典韋、文醜、顏良、……此型武將只適合作戰。

二、普通攻擊型武將：條件是體力在90-100點、水平6以下時武力能夠在90-110點，攻擊力100－120點，可協助攻擊型武將攻城或守城。

三、軍師型武將：條件是體力差(75點以下)、武力不強、水平5以下時智力 100 點以上。適合做內政及使用計策。

四、文官型武將：條件是體力差(70點以下)，武力不強、水平10以下時智力80-100

點，此種武將適合作內政，可以培養成爲軍師級人物。
五、平均型武將：文武兼備，條件是體力約在80-100點、水平10以下時武力80-110點、攻擊力100－120點、智力75以上。此型武將攻城時可協助攻擊型武將攻城或守大本營。守城時可協助軍師或文官型武將作內政。
六、其它：有些武將素質不佳沒體力、武力不強、智商平庸。這種武將除非人手不夠或是有荒城令其駐守，應毋需浪費精力培養。

有了以上概念可以談談縱深防禦概念。假使所擁有的城池分佈狀況不是一條線型，武將安排上要有縱深防禦的觀念；作法是將君主置於領地深處，攻擊型武將、純武將及軍師應位於第一線外圍城池，平均型位於第二線城池，以中間及領地深處作後勤補給基地，文官、君主、平均型武將全力作開發，提高產值及增加城池防禦力。以守勢而言，如果第一線守不住，第二線尚可擋擋喘口氣；以攻勢而言，攻擊型武將與軍師配合應無往不利。因此軍師位於第一線城池作用有幾點：

1.敵軍攻城時可有效降低計策之成功率。
2.提高我方使用計策之成功率。
3.加速剛佔領城池的開發及外圍城池防禦力之提昇。

有一點要注意的是，利用強大的國力做後勤補給，同時第二線是隨著第一線往外擴張，充份靈活運用調動武將加強前線防禦。

◉城池攻擊戰術：

攻打敵軍之武將一定要有高昂的士氣，因爲士氣高的部隊攻擊力才強。若部隊兵糧已耗盡其士氣將會下降，且士兵數會減少（叛逃或餓死），嚴重的話不剩一兵一卒，最後武將將會餓死。
城池攻擊戰術之原則如下：
一、士氣最好練到100起碼要有85以上。
二、兵糧要充足，其算法與行軍時相同：

例如：張遼率兵12000，所要攻的城池要行軍二次才能到，計畫一個月攻下城池，如此張遼需準備三個月的兵糧：

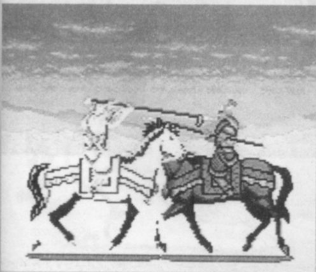
每天耗糧數＝(12000÷100)＋1＝121所需兵糧數＝121×(30×3)＝10890。
三、武將在攻城時，若手下無一兵一卒，將無法練到經驗與能力，因此最好帶兵行動(最少1000名)，才不會白費訓練武將的時間。
四、可運用戰術：
1.圍城斷糧法：
◆原則：拖延時間，耗掉敵軍的兵糧。
◆方法：攻城時軍隊並不與敵軍接觸，只在城池週圍待命，目的在消耗敵城內的兵糧，但是先決條件是本軍必須攜帶足夠的兵糧敵我兵糧計算方法皆同上所述。
◆敵城內兵糧耗盡，敵兵數會開始下降，此時敵城內之武將會有下列幾種反應：
(1)太守及武將死守城池，直到太守餓死餘將遭受俘虜。
(2)太守及武將撤離城池，但若無他城可退則便會死守城池。
(3)太守及部份武將守城，部份武將出城應戰。
◆此種方法之應用時機如下：
(1)敵城防禦力較高不易攻城時。
(2)敵城內只有一將領(太守)守城。
(3)敵城內兵糧不多，無法撐過30天時。
(4)敵城內總兵數比本軍多時。
◆效果：
(1)通常太守會先餓死，若敵城內還有其他武將尚未餓死就成爲俘虜。建議俘虜最好赦免，等到奇數月使用探索指令方可找到被赦免的武將，此時被聘用的武將忠誠度將比俘虜時任用要高出甚多(甚至是該武將的初設值)。
(2)城池防禦力不變。
(3)產值和統治力會下降（戰爭越久，其產值與統治力下降越多）。



◆注意事項：
(1)電腦操作的太守一定守城，或週圍有行軍中而尚未進入城池之敵將，可能會朝你攻擊，但是人腦(正常的)操作便會出城應戰或是撤離，意在避免兵糧被耗盡。換句話說，斷糧法較適用於與電腦對抗，不適用於與人腦對抗。
(2)絕不能在未斷糧前消滅敵將與部隊，否則敵軍兵力減少，其原有兵糧便會又足夠食用，反而將造成攻城的自軍兵糧不足而失敗。
(3)敵將(太守)斷糧後會每天減少３－５點的生命力。
(4)執行的武將最好是機動力高者，可誘使敵將追蹤，增加耗糧的天數。
2.圍城法衍生型—連續圍城法：
◆原則：同圍城法
◆方法：
(1)武將不帶兵。
(2)武降攜帶數個月兵糧（最多攜帶999天，只耗999石兵糧)。

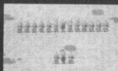


(3)攻城時大本營設置地點離城池愈遠愈好。
(4)多人分別連續圍城。由於武將沒有率兵，所以不能與敵軍對陣，只要耗掉敵城內兵糧目的達到就好。通常一名武將可圍城6－13天，視自軍武將及敵軍武將機動力如何而定。
◆反應：同圍城法。
◆此種方法之應用時機如下：
(1)敵軍武將勇猛過人時。
(2)敵軍兵力龐大，但兵糧數僅能維持數月時。
(3)敵城防禦力高(60點以上)，不願攻城耗掉大量兵力攻城時。
(4)想任用該城武將。
◆效果：同圍城法只是產值和統治力可能會跌停板。
◆注意事項：同圍城法。
3.直接攻城法：
◆應用狀況：
(1)本軍攜糧天數不足以使用斷糧法，但兵力遠超過敵軍1倍以上或有極強之武將來執行任務，便可採用此戰術。
(2)敵城城池防禦力較低（30點以下）且無大軍駐守時。
(3)有足夠之信心與把握來運用武將，一舉拿下城池時。
(4)不願浪費敵城之產值與統治力時。
◆注意事項：
(1)如敵城之防禦力在45左右，也可採行此法，但必須先分配一位強將攻城（其將之部隊士氣要在95以上），如此才能降低兵力消耗，又能達到攻城效果。
(2)必須先做好情報蒐集與敵將分析工作以免手足無措。
4.轉手攻城法：此種攻城法較爲高級，必須充份運用情報的蒐集，了解自國領域周圍各敵城之運作狀況，才能在損耗最少的情形下攻佔城池。原則：自軍有足夠出擊之武將（最少三位，其中一位爲強將）。
◆方法：
(1)當敵軍發兵攻擊第三國時，該城內兵力必定會有所減少，此時爲你攻城之最佳時機：攻城時應採用速戰速決的方法(一個月之內攻下)，以免敵國大軍回頭守城，便會得不償失或造成意想不到之後果。
(2)另外就是在敵國剛佔領或剛經戰役之城池，該城之兵力與防禦力必定有所損傷與降低，此時發動足夠兵力攻擊此城，使得敵國來不及防備，如此可使自軍之損傷降至最低，又能順利攻佔城池。
◆注意事項：
(1)有完整而詳細的資料才能掌握此種時機，雖較不爲光明正大，但兵不厭詐，且此兩種方法必須同時配合其他的戰術使用，是爲戰略運用之最高境界，應充份運用。
(2)與人腦對戰應提防他人使用此種戰略，出兵攻擊他城時，注意自城之兵力多少、武將之強弱，免遭螳螂捕蟬之計。



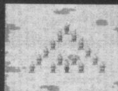
◉戰鬥隊形運用：

一、衝鋒隊形：將兵力成一直線排開，作衝鋒陷陣之用，是爲基本隊形，利於部隊的操作。運用於敵將領只有少數兵力(1000人以下)，可用此隊形來俘虜敵將，如果敵將沒被打死，一但遭我軍包圍有可能被俘虜。



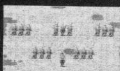
步帥步
步步 騎 騎 騎 騎 騎 弓步
弓 弓 弓 弓
步 帥 步

二、中央突破隊形：部隊成箭型前進，直取敵將的隊形。利用士兵做先鋒，殺出一條血路，利於我方將領前進與敵將決一死戰，運用於敵衆我寡或我方將領較強之狀況。



騎
騎 騎
騎 騎
弓 弓
步 弓 弓 弓
步 步 帥 步 步
步步弓弓騎騎騎騎騎弓弓弓步

三、包圍隊形：分為五組之隊形，包圍敵軍先鋒部隊攻擊，以利我軍前進，運用於敵將欲直取我方武將之狀況。



步步騎　騎騎騎　騎弓步
步步步　弓步步
帥

四、二列隊形：將兵力分成二列並行，單純以兵力壓倒敵方，運用於敵寡我衆狀況下，以龐大兵力消滅敵軍。

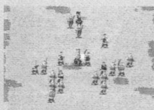


步步　騎　騎　騎　騎　騎　弓步
弓　弓　弓　弓
步　帥　步

五、護將隊形：以自軍兵力包圍將領前進，保護主帥避免受到敵軍攻擊而受傷，運用於我方將領較弱，或敵方想從中央突之狀況。



步　騎　騎　騎　弓
弓　騎　騎　弓
步　弓　帥　弓　步
步　步





●實戰篇～

運用戰略的程序應首先作情報蒐集來瞭敵情，資料收集完畢後開始訂定近程戰略目標、中程戰略目標，接著根據戰略目標擬定作戰計畫，最後決定那些武將來執行這項作戰計畫，執行作戰計畫需要戰術運用配合，若計畫成功，則可說是戰略目標達到了，現舉一範例說明作爲玩家的參考：

時代背景：189年1月，玩者選劉備軍

◉情報資料蒐集：

利用奇數月作情報蒐集（由於程式設定偶數月爲行軍，敵國的資料完全不能查，本軍將領屬性不能查，故無法獲得完整資料）。情報範圍可從自軍一直到敵國（利用奇數月時使用情報指令查詢各屬性，準備紙和筆，將資料記錄下來）。資料蒐集包括本軍各項情報資料、周圍敵軍各項情報資料，這些資料內容含將領各項屬性、領地產値、農業比、稅率、統治力、防禦力、兵力、現有金錢及兵糧數目等資料。

◉資料內容：

一、情報分析：根據所蒐集資料得知劉備爲君主只有代縣一個城池，統治力不錯有80點，產値及農業比較低，錢和米少的可憐，有三位將領劉備、關羽及張飛且無軍師級人物，張飛除了德育和智力較差外其餘都不錯，而關羽更是衆人所知的將才，另由地圖上(可由螢幕得知)可知劉備軍周圍有公孫瓚軍



、董卓軍、袁紹軍，其中以公孫瓚軍及董卓軍距離較近，而這兩軍又以公孫瓚較弱(兩位武將)，而且公孫瓚領地有不錯的農業比。

二、近程戰略目標：基於農業比及實力差距決定先吃掉公孫瓚。

三、建議：若君主只擁有一個城池，人民數不多（40萬人以下），而且農業比不高(30點以下)目標應選擇農業與人民比較高的敵國。劉備及馬騰正是屬於這種狀況的君主，他們的第一個目標便是公孫瓚及張魯。爲什麼要爲行軍打仗十分耗糧，農業比太低每年所能收成的米糧太少，沒有發展前途。

四、作戰計畫：

1.決定由劉備作開發，提高產值。

2.訓練關羽、張飛士氣至100。

3.攻打公孫瓚由關羽執行，兵力5000。

4.張飛守城。

5.攻打日期，決定於關羽及張飛士氣提昇至100。

五、戰術選擇：由於公孫瓚兵力在31200，城內兵糧不多且只有兩位將領，決定使用戰術爲圍城斷糧法。　行

六、執行情形：190年4月，關羽率領2000大軍出陣，於同年6月抵達薊縣（公孫瓚城），關羽攻城，公孫瓚軍沒有出城應戰，於14日時公孫瓚軍兵力開始縮減，於同年8月8日時敵君主餓死於城中，其餘部將一同陣亡。

●結語～

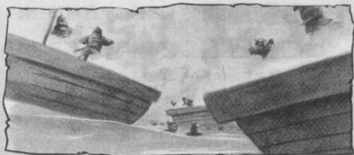
「三國志列傳」是一個相當不錯的遊戲，內容十分流暢，尤其是兩軍大將做一對一決戰時，設計得相當新穎，其動作更爲之傳神，是在戰略遊戲上的一大突破；雖然使用的參數少了些，及電腦缺乏整體戰術運用上之靈活性，它仍然是個耐玩的遊戲。

戰術的運用是因人而異，本書內容中提到的種種方法，只是作爲各位玩家的參考，是否一定要按照此方式進行，全靠玩家來決定，主要是提供一些參考數值，希望能讓玩家容易進入狀況，至於遊戲內涵的品味，就得各位玩家自行去探索。

戰略遊戲可以訓練自我對事物思考的週密性、指揮判斷能力、處理情況的反應力，多發揮自己的想像力，運用各種戰術去行動，你將會發現更多的樂趣，好了！各位大將軍，你們可以出發了。祝各位早日完成統一中原的霸業。







SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

MEGA DRIVE 台灣總代理文貿有限公司

暑假期間回饋消費者 大贈獎 活動



● **參加辦法：** 凡於活動期間內購買文貿有限公司代理進口之下列任何一種產品均有中獎機會。

①SEGA MEGA DRIVE 16位元主機壹台。
②SEGA GAME GEAR掌上型主機壹台。
③M.D.中文版三國志壹片與發售中卡帶壹片合購。
④M.D.超級大戰略壹片與發售中卡帶壹片合購。
⑤M.D.中文版卡帶凱撒大帝壹片。

上述六項產品之包裝盒內，均附有摸彩券一張，塡妥後郵寄**台北市信義路4段391號11樓之7文貿有限公司**收，您就有機會得到YAMAHA機車、SEGA TERA-DRIVE、SEGA CD-ROM…等等多項大獎，獎品內容豐富，敬請各位把握良機！

● **獎品內容：**

1.YAMAHA機車	3名
2.SONY手提V8攝錄影機	3名
3.SEGA TERA-DRIVE電腦	3名
4.SEGA CD-ROM	3名
5.TOSHIBA彩色電視機	3名
6.SEGA GAME GEAR主機	20名
7.M.D.最新卡帶3片(每月一片)	30名
8.G.G.最新卡帶3片(每月一片)	30名
9.M.D.最新卡帶2片(每月一片)	40名
10.G.G.最新卡帶2片(每月一片)	40名
11.M.D.最新卡帶1片	50名
12.G.G.最新卡帶1片	50名
13.M.D.卡帶1片(發售中軟體)	100名
14.G.G.卡帶1片(發售中軟體)	100名
15.SEGA精美T恤	300名





此外，並有精美紀念品獎5000名，贈予優先寄達之前5000名(以郵戳爲憑)。

● **活動期間：** 自民國80年**6**月**15**日起，至**8**月**31**日止。9月10日截止收件，郵戳爲憑。

● **抽獎日期：** 民國80年**9**月**15**日下午2：00公開抽獎。

● **抽獎地點：** 台北市長安西路143號。

● **頒獎日期：** 民國80年9月28日下午2：00由SEGA公司副社長駒井德造親自蒞臨頒獎。

● **頒獎地點：** 新生南路2段2號2F第一活動室(時報廣場)

● **新卡發表：** 於頒獎當日現場新卡發表，請所有電玩迷踴躍參加。